

ДОМАШНИЙ

ПЕ

INTER

«ЗАВОЕВАНИЕ
АМЕРИКИ» —

«КАЗАКИ»
НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

КАРАОКЕ НА ПК:
КАК СТАТЬ ЗВЕЗДОЙ?

СКОРО
НОВЫЙ ГОД!
ВСТРЕЧАЙТЕ —
ДОМАШНИЙ
ПК 2003!

СОЛО
НА КЛАВИАТУРЕ:
ТЕСТ МУЛЬТИМЕДИА-МОДЕЛЕЙ

РОЖДЕСТВЕНСКИЕ
ПОДАРКИ HI-TECH —
ПОЧЕМУ БЫ И НЕТ?



в **eVerest**[®]

СТОЛЬКО ПОДАРКОВ!



специальное предложение

Intel[®] Socket 478 Pentium[®] 4 1,7 GHz / DIMM 128 Mb SDRAM 133MHz
/ FDD Mitsumi 3" / HDD IDE Western Digital 10,2 Gb /
CD-ROM Samsung 52 sp IDE / keyboard / mouse / mousepad

2003 грн.



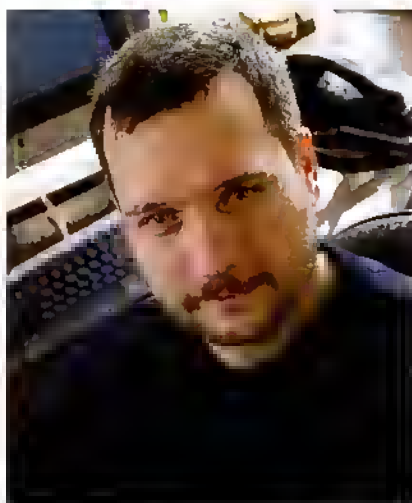
464 7777

прасп. Красных Казаков, 8

www.e.com.ua

Логотип Everest является зарегистрированным торговым знаком компании в сервисе.
Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками Intel Corporation.

4 года, 40 номеров, 25 тыс. экземпляров



В этом декабре исполняется ровно четыре года с момента выхода первого пилотного номера «Домашнего ПК». За это время мы выпустили 40 журналов, атираж номера, который вы держите в руках, достиг рекордной цифры в 25 тыс. экземпляров.

За четыре года – срок для IT-рынка огромный – изменилось буквально все. В 10 раз возросла мощность процессоров, в 20 раз – емкость жестких дисков, на порядок – стандартный объем памяти, сменилось пять поколений видеоакселераторов и два – звуковых карт, в несколько раз увеличилось разрешение струйных принтеров, сканеров, цифровых фотокамер... Разительные перемены произошли и в сфере применения персональных компьютеров. Если четыре года назад мы рассказывали о первых, робких попытках внедрения в повседневную жизнь цифровой музыки, фотографии и видео, то сегодня эти задачи являются чуть ли не основными для домашних ПК.

Сейчас производители предлагают покупателям все более быстрые и функциональные компьютерные системы, пользователи, со своей стороны, заинтересованы в еще большем расширении возможностей домашнего ПК, который постепенно становится тем, что компания Apple, например, называет Digital Hub, то есть концентратором и связующим звеном для всех цифровых устройств в вашем доме. Именно для выпол-

нения функций Digital Hub и будет использована избыточная мощность как современных ПК, так и компьютеров недалекого будущего. Именно для этих задач – задач обработки видео, фото, музыки – и предназначены в 10 раз более быстрые процессоры, в 20 раз более вместительные винчестеры...

Как будет выглядеть персональный компьютер 2003 года, какие мобильные телефоны станут модными завтра, в какие игры мы будем играть, какие технологии войдут в наш дом в ближайшем будущем? Все это в текущем и последующих номерах «Домашнего ПК».

*С наступающим Новым годом и Рождеством!
С наилучшими пожеланиями, Олег Данилов*

НА ОБЛОЖКЕ

НАШИ В КОРЕЕ НА WORLD CYBER GAMES 2002 **с. 12**
 «ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ» — «КАЗАКИ» НА ТРОПЕ ВОЙНЫ **с. 84**
 КАРАОКЕ НА ПК: КАК СТАТЬ ЗВЕЗДОЙ? **с. 70**
 СКОРО НОВЫЙ ГОД! ВСТРЕЧАЙТЕ — ДОМАШНИЙ ПК 2003! **с. 30**
 СОЛО НА КЛАВИАТУРЕ: ТЕСТ МУЛЬТИМЕДИА-МОДЕЛЕЙ **с. 32**
 РОЖДЕСТВЕНСКИЕ ПОДАРКИ ИИ-ТЕХНИКИ — ПОЧЕМУ БЫ И НЕТ? **с. 22**

ВСТРЕЧА С НОВОСТЯМИ

12 WORLD CYBER GAMES 2002: СУПЕРФИНАЛ В КОРЕЕ
14 ЕЛКА В «ЦИФРОВОМ ДОМЕ»

На первый взгляд

16 AVIT SLURO GF4 TI4200 OTES
16 LOGITECH MX500
17 HP PHOTOSMART B50

Советы по покупке

18 КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ:
 ЛУЧШИЕ ПОКУПКИ МЕСЯЦА
22 ПОДАРКИ В СТИЛЕ ИИ-ТЕХНИКИ
30 КОНЦЕПТ-ПК

Ресторан лабораторий

32 СОЛО НА КЛАВИАТУРЕ

MediaWorld

42 РАДНУС ИРИВИЗНЫ... РУН?
 НЕТ — КЛАВИАТУРЫ!
44 НОВЫЕ «НАРОДНЫЕ» СКАНЕРЫ
46 МРЗ-СД-ПЛЕЕРЫ: НОВАЯ КОПЛЕНЦИЯ ОТ SAMSUNG
46 ЦИФРОВЫЕ ДИКТОФОНЫ OLYMPUS: ГАРМОНИИ
 ФОРМЫ И СОДЕРЖАНИЯ
50 INTEL PENTIUM 4 3,0В GHz: НЕ ПРОСТО ТРИ ГИГАГЕРЦА

Интернатива

52 НОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ APPLE

Мобильность

54 РОЖДЕННЫЕ В ЭПОХУ ПЕРЕМЕН
60 SONY CLIE SJ — НОВЫЙ РАЗМЕР PALM-SIZE

СофтWorld

62 SOFTWARE: НОВИНИИ МЕСЯЦА
64 СУПЕРВИДЕОДИСК СВОИМИ РУКАМИ
70 КАРАОКЕ НА КОМПЬЮТЕРЕ

Служба FI

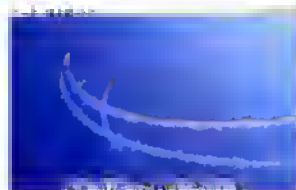
Товары и цены

Компьютер и общество

88 ШАХМАТЫ — ИГРА КОМПЬЮТЕРОВ?

Страна Internet

82 INTERNET-КАЛЕНДАРЬ ДЕКАБРЬ
84 INTERNET-МОЗАИКА
88 ШАМПАНСКОГО ЖЕЛАЕТЕ? — И ВОДКИ ТОЖЕ



с. 52

КОНЦЕПТ-ПК

То, что сегодня является мечтой, уже завтра становится реальностью — так стремительно происходят изменения в мире информационных технологий. Система, представленная на этих страницах, — это не «Компьютер мечты 2002» с запредельной ценой, а прототип обычного домашнего ПК 2003 года.

с. 30



«ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ»

В GSC Game World не умеют делать плохие игры. Не умеют и все тут. Каждый проект компании — это маленький прорыв в игровом мире. Не стала исключением и «Завоевание Америки», новая стратегия, развивающая идеи знаменитых «Казачков» и поднимающая планку качества в RTS просто на недосягаемую высоту.

с. 94



МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КЛАВИАТУРЫ ДЛЯ ДОМА И ОФИСА

Клавиатуры чем дальше, тем сильнее «обрастают» дополнительными клавишами, облегчающими выполнение рутинных операций.

с. 32

ПОДАРОК В СТИЛЕ HI-TECH

Какое может быть празднование Нового Года и Рождества без подарков? Поколение, живущее в третьем тысячелетии, предпочитает получать от Санта Клауса и Деда Мороза высокотехнологичные дары.

с. 22

с. 46

MP3-CD-ПЛЕЕРЫ:

НОВАЯ КОЛЛЕКЦИЯ CD-MP3-ПЛЕЕРОВ ОТ SAMSUNG

Новая коллекция CD-MP3-плееров компании Samsung отличается строгим дизайном, хорошей функциональностью, улучшенным качеством звучания и имеет различные модификации на все случаи жизни.

НАШ АДРЕС В INTERNET:
WWW.ITC.UA

Игротека

- 90 BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
- 91 «ИГРОВЫЕ ОСКАРЫ 2002»
- 92 «СЕРДЦЕ ВЕЧНОСТИ»
- 94 «ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ»
- 96 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
- 98 AGE OF MYTHOLOGY
- 100 SOLDIERS OF ANARCHY
- 102 COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3: BATTLE FOR EUROPE
- 104 LASER SQUAD NEMESIS
- 105 BANDITS: THE PHOENIX RISING
- 106 EUROPA 1400 – THE GUILD
- 107 FIFA FOOTBALL 2003
- 108 «ШТОРМ. СОЛДАТЫ НЕБА»
- 109 PROJECT NOMADS
- 110 PRISONER OF WAR
- 111 C.J. COMBAT EPISODE I: BATTLE OF NORMANDY
- 112 THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING
- 113 IRON STORM
- 114 ARCHANGEL
- 115 «ВТОРАЯ МИРОВАЯ: СТАЛЬНОЙ УЛАК»
- 116 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
- 117 THE MYSTERY OF THE MUMMY
- 118 «АВТОВАРВАРЫ. НЕ ТОРМОЗИ 2»

119 Библиотека

120 Видеоотека

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтМир»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★

Один из лучших продуктов в своей категории, лучшая цена по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★☆

Достоинный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★☆☆

Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★☆☆☆

Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★☆☆☆☆

Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

ДОМАШНИЙ ПК ГДЕ КУПИТЬ И ПОДПИСАТЬСЯ

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Олег Данилов

РЕДАКТОРЫ

Сергей Галушка
Александр Птаца
Роман Хархалис
Сергей Светличный

ОБОЗРЕВАТЕЛЬ

Максим Потапов

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Евгений Севериновский
Станислав Гарматюк
Сергей Макаров

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Диана Балынская

ВЕРСТКА

Богдан Вакулюк
Алексей Грудя
Руслан Стасюк

МАКЕТ И ДИЗАЙН

Роман Зюзиук
Владимир Кочмарский
Евгений Медведев
Тимофей Урсукенко

ФОТОГРАФИИ

Виталий Губин

МЕНЕДЖЕР ПО ПОДПИСКАМ

Владимир Бугайчук

МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ

Вера Терешкович

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Ольга Галушка
Александр Балашкин
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 12 (48), декабрь 2002
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издаётся с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель — ООО «Издательский Дом ИТС», г. Киев, 2002 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.

Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Редакция не несет ответственности за использование в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции. Полная или частичная переписка материалов журнале допускается только по согласованию с редакцией.

Цветопечать и печать
«Блиц-Принт», г. Киев, ул. Довженко, 3

БЛИЦ-ПРИНТ

Цена свободная
Подписной индекс — 23679,
с компакт-диск — 22515 в Каталоге изданий Украины

Тираж 25000 экз.
Адрес редакции: 03110, Киев,
просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретарь (044) 245 7203
редакция (044) 243 9233
отдел рекламы (044) 249 6357
(044) 245 7124
отдел распространения (044) 244 8582
Факс: (044) 245 7203
E-mail: info@its.ua
Web-сервер: www.its.ua



© «Издательский Дом ИТС», 2002 г.
Все права защищены

Редакция благодарит модельное агентство
KARIN за помощь в оформлении номера



ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ

«Издательский Дом ИТС»

(044) 244-8582

KSS

(044) 464-0220

«Бизнес-пресса»

(044) 248-7460

«Блиц-Информ»

(044) 518-6682

«Офис-Сервис»

(044) 229-4309

«Саммит»

(044) 254-5050

ГОРЛОВКА

(06242) 2-7018

ДНЕПРОПЕТРОВСК

(056) 744-7287

ДОНЕЦК

(0622) 92-6064

«Донбасс-Информ»

(0622) 45-1594

«Идея»

(0622) 92-2022

ЖИТОМИР

(0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ

(0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ

(05366) 2-5833

ЛУГАНСК

ЧП «Ребрик И. В.»

(0642) 55-8235

ЛУЦК

«Бизнес-Пресс»

(03322) 3-1266

ЛЬВОВ

«Саммит-Львов 247»

(0322) 74-3223

«Деловая пресса»

(0322) 70-3468

«Львівський оголошення»

(0322) 97-1515

«Львівський кур'єр»

(0322) 23-0410

«Система Пресс-Экспресс»

(0322) 62-9350

«Фактор»

(0322) 41-8394

НИКОЛАЕВ

«Ню-Хау»

(0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА

«Аслан»

(05549) 4-6303

ОДЕССА

«Мим»

(0482) 37-5264

Представительство KSS

(0482) 37-0555

СЕВАСТОПОЛЬ

«Истар»

(0692) 71-6219

«Экспресс-Крым»

(0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ

«Крымский экспресс»

(0652) 49-4924

ТЕРНОПОЛЬ

«Айсберг»

(0352) 43-1011

ХАРЬКОВ

Агентство подписки и рекламы

(0572) 43-1189

Киктев Г. С.

(0572) 62-7821

ХЕРСОН

«Кобзарь»

(0552) 22-6218

ХМЕЛЬНИЦКИЙ

Представительство KSS

(03822) 3-2931

ЧЕРНОВЦЫ

ЧП «Ключук М. Н.»

(03722) 7-2410

КУПИТЬ НОМЕР

В РОЗНИЦУ МОЖНО

в киосках и на раскладках

КИЕВА И ОБЛ.

ВИННИЦЫ

ДНЕПРОПЕТРОВСКА

ДОНЕЦКА

ЗАПОРОЖЬЯ

ИВАНО-ФРАНКОВСКА

КИРОВОГРАДА

КРЕМЕНЧУГА

ЛУГАНСКА

ЛУЦКА

ЛЬВОВА

МАРИУПОЛЯ

НИКОЛАЕВА

ОДЕССЫ

ПОЛТАВЫ

РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

РИВНЕ

СЕВАСТОПОЛЯ

СУМ

ТЕРНОПОЛЯ

УЖГОРОДА

ХАРЬКОВА

ХМЕЛЬНИЦКОГО

ЧЕРКАСС

ЧЕРНИГОВА

ЧЕРНОВЦОВ

в книжных магазинах

КИЕВ

«Знання»

ул. Крещатик, 44

«Сучасник»

ст. М-Политехнический институт

«Техническая книга»

ул. Красноармейская, 51

«Наукова думка»

ул. Грушевского, 4

ДНЕПРОПЕТРОВСК

«Техническая книга»

пл. Островского, 1

ХАРЬКОВ

Киоск «ХТУРЭ»

В КОМПЬЮТЕРНЫХ

МАГАЗИНАХ

КИЕВ

GameLand

просп. Воздухофлотский, 10

Computerland

ул. Дмитриевская, 2

«Мрія»

просп. Красных Казаков, 8

ВИННИЦА

«Лиана»

ул. Келецкая, 81

ДОНЕЦК

«Инфоком»

ул. Артема, 127

магазин «Канцелярские

товары»

КРИВОЙ РОГ

«Артекс»

ул. Костенко, 11/1

«Виртуальный мир»

просп. Гагарина, 13, кв. 1

ОДЕССА

«Т и Д»

ул. Б. Арнаутская, 47/11

магазин «Компьютеры»

СИМФЕРОПОЛЬ

«Ту Би»

ул. Севастопольская, 43/2

«Софт Ленд»

ул. Севастопольская, 20,

салон «КИТ»

СУМЫ

«Дискрет»

ул. Харьковская, 12

ХЕРСОН

«Меркури»

ул. Украинская, 9

ЧЕРКАССЫ

«Мега Стайл»

ул. Байды Вишневецкого, 32

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис. Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2002 год.

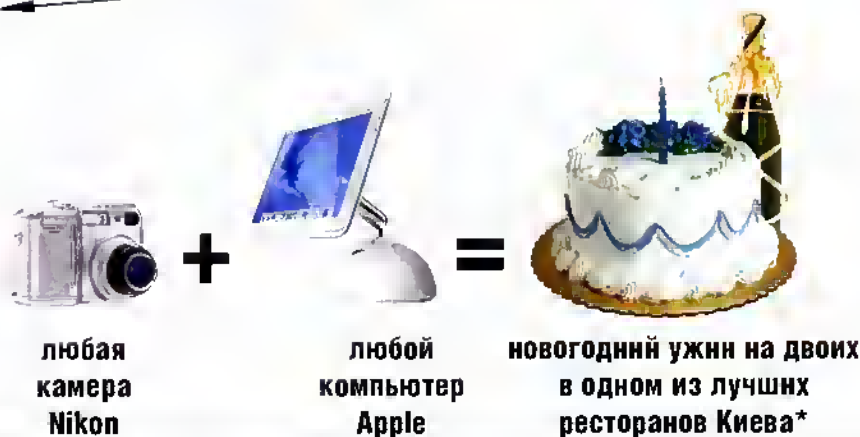
С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ИТС».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения: тел. (044) 244-8582

Nikon

совершенные фотокамеры для энтузиастов



**Coolpix
2000**



**Coolpix
2500**



**Coolpix
4300**



**Coolpix
4500**



**Coolpix
5700**



Официальный дистрибутор Nikon в Украине – компания WEGA Distribution • www.nikondigital.com.ua • marketing@wega.com.ua • (044) 461-92-84

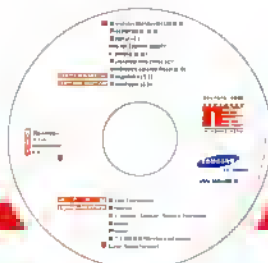
Киев Юнитрейд (044) 461-90-70
Киев МКС (044) 536-04-46
Киев Фолгат (044) 220-13-96
Киев Итком (044) 490-99-59
Киев Компл. Решения (044) 246-41-53
Киев Mac House (044) 461-91-75
Киев К-Трейд (044) 252-92-22



Киев CPS (044) 490-91-49
Донецк АМИ (062) 334-22-22
Харьков МКС (0572) 14-19-99
Днепропетровск МКС (0562) 42-24-74
Запорожье Компьют. Всесвіт (0612) 12-83-39
Ровно Фортеця (0362) 22-67-64
Львов Неосервис (0322) 40-31-22

* Ужин в любой из вечеров на выбор в период с 23.12.2002 по 05.01.2003. Акция действительна до 31.12.2002 при покупке камеры и компьютера в дилерской сети компании WEGA Distribution

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD, ДЕКАБРЬ 2002



ПРОГРАММЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

АКТИВКРУС КАСПЕРСКОГО LITE V4.0

Полная версия популярного антивируса с регистрационным ключом на 30 дней.

FLASKMPЕB V.0.7B.39 — C. 62*

CALAKAR V4.1 — C. 70

INTERNET EKPLORER 6.0 SP1 RUS

KARMAKER V.2.1.1 — C. 70

RUSSIANKARAOKE OFFICE 2.1 — C. 70

VANBASCO'S KARAOKE PLAYER 2.52 — C. 70

VIRTUALDUB V1.4.11 — C. 62

ZOOM PLAYER V2.90 — C. 62

ПРОГРАММЫ: ДЕМОСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

RECET DELUKE V.3.2 — C. 62

TMPGENC 2.5B — C. 64

WAVMAKER 3.6 — C. 70

WINRAR 3.10 BETA 3 — C. 62

«МАЛАЯ ТКПОГРАФКА»

ПРОГРАММЫ: ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ

DIRECTX 8.1

ИГРЫ: ДЕМОСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ASTRAL TOURNAMENT

BRICKLINER

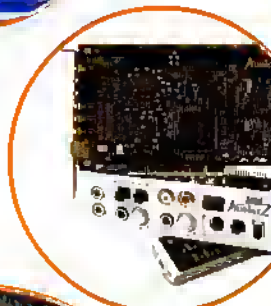
G.I. COMBAT: EPISODE I BATTLE OF NORMANDY — C. 111

KRAKOUT V1.71

PLATOON

S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST (ВИДЕО)

LASER SQUAD NEMESIS— C. 104



ИГРЫ: ПАТЧИ

BANDITS: PKOENIK RISING ORIGINAL V1.0 — C. 105

GRAND THEFT AUTO 3

«КАЗАК: СКОВА ВОЙКА» V1.01

«ЕВРОПА II» V1.05

«ГЕРОК МАГНК К МЕЧА 4»/ HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

«КОД ДОСТУПА: РАЙ» V1.04.006 BETA

«ШТОРМ: СОЛДАТЫ КЕБА» V1.06.22 — C. 108

Самые актуальные заплатки к некоторым популярным играм.

ИГРЫ: ДОПОЛНЕНИЯ

«КАЗАК: ПОСЛЕДНИЙ ДОВОД КОРОЛЕЙ» ENEMY OF THE CROWN

«ЕВРОПА II» EVENT EXCHANGE PROJECT RUSSIAN V1.13A

ДРАЙВЕРЫ: ВИДЕОКАРТЫ

NVidia — Detonator v40.72

ДРАЙВЕРЫ: ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Creative — Audigy Series Drivers Update, SoundBlaster 128 PCI Driver Pack

CMedia — CMI8738

ESS Technologies — ES1989/1930

Hercules — Game Theater XP, Gamesurround Fortissimo III 7.1, Digitire 7.1, Gamesurround Fortissimo II, Gamesurround Muse XL

MediaForte — Quad Xtreme 256R

Yamaha — AC-XG (AC'97-кодеки YMF753/743/752), DS-XG (чипы YMF724/740/744/754), OPL3-SAх (чипы YMF701/711/715/718/719)

«Издательский Дом ИТС», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании.

«Издательский Дом ИТС» и редакция журнала «Домашний ПК» не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний-производителей этого ПО.

Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО. «ДПК-CD, декабрь 2002» является неотъемлемой составляющей журнала «Домашний ПК», № 12, 2002 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

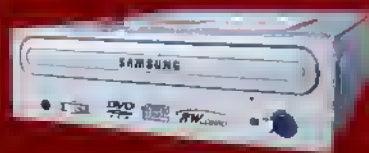
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 МБ оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием. Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком



Цифровой феномен

CD-RW DRIVE →



← DVD-ROM



DVD DRIVE



CD-RW DRIVE

Лидер по продажам оптических приводов на рынке Украины, Samsung Electronics предлагает новое оптимальное решение – COMBO. COMBO – это все мультимедийные возможности в одном устройстве. Samsung SM-332 (CD-RW + DVD-ROM) со скоростной формулой 32x10x40 + 16 и самым большим буфером памяти 8 Мб в своем классе так же хорошо читает и записывает диски CD-R-RW, как и проигрывает DVD. COMBO Drive открывает для Вас качественно новые возможности для работы и творчества. Samsung SM-332 – цифровой феномен от Samsung.

Инфо-служба SAMSUNG ELECTRONICS: тел. 8-800-5020000
(звонки по Украине бесплатные)

www.samsung.ua

IT-компания **№1** в мире
по рейтингу "Business Week"

SAMSUNG



На вкус и цвет – Sora в ответ!

НЕ БУДЕТ ССОРЫ ИЗ-ЗА SORA

Sora – столь неблагозвучным для русского уха именем называется семейство цифровых фотоаппаратов Toshiba, недавно пополнившееся новой моделью T15. Как и подобает «приличной» мини-камере, Sora T15 имеет скромные размеры (86 × 28 × 72 мм) и массу (около 120 г), а также питается от литий-полимерных аккумуляторов, зарядка которых осуществляется через шнур USB.

Тем не менее в функциональном отношении сей аппарат пренебрежительно-ласкательным словом «малышка» не назо-

веть – он оборудован 2-мегапиксельной CCD-матрицей с изменяемой чувствительностью (эквивалентной ISO 100/200/400), светосильным объективом и слотом Secure Digital (в комплекте поставляется носитель емкостью 8 MB). Кроме того, модель обеспечивает 4-кратное цифровое масштабирование картинок.

По главной изюминке камеры – это наличие огромного множества вариантов раскраски корпусов. Так что в этом отношении никаких претензий со стороны пользователей быть не должно. Ожидается, что стоимость Sora T15 составит \$280.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

Выпустив Compaq Tablet PC TC1000 (\$1699), компания Hewlett-Packard, похоже, решила изменить традиционные представления многих из нас о мобильном компьютере. Когда устройство функционирует как планшетный компьютер, работа с ним осуществляется с помощью электронной ручки с применением технологии «цифровых чернил». Однако для ввода печатного текста лучше подходит специальная клавиатура, превращающая Compaq Tablet PC в ультрапортативный ноутбук. Более того, благодаря специальной док-станции модель можно снабдить полноразмер-

ной клавиатурой и дополнительным монитором.

Толщиной чуть более 2 см и массой около 1,4 кг Compaq Tablet PC TC1000 работает под управлением адаптированной Windows XP и представляет собой мощную высокопроизводительную систему на базе процессора Transmeta Crusoe TM5800 1 GHz, оснащенную 10,4-дюймовым TFT-дисплеем, графической картой NVidia GeForce2 Go 100, встроенным беспроводным сетевым адаптером и жестким диском емкостью более 60 GB.

«Струна, и кисть, и вечное перо» – в современном исполнении



Праздник закончился, но «R-evolution» продолжается



«R-EVOLUTION» В ХАРЬКОВЕ

Компания «Спецвузавтоматика» (www.spez.com.ua) при поддержке корпораций Intel и Samsung Electronics провела в Харькове фестиваль «R-evolution», в ходе которого продемонстрировала новейшие достижения информационных технологий. Аппаратное обеспечение увлекательных шоу и конкурсов было построено на базе ПК R-line, оснащенных процессорами Intel Pentium 4 и самыми современными мониторами Samsung. Посетители «R-evolution» могли общаться друг с другом через беспроводные сети, орга-

низованные с помощью оборудования Intel, и получать удовольствие от высокоскоростного доступа в Internet.

Живой интерес вызвала экспозиция товаров Samsung, где были представлены новейшие мониторы (в частности, Samsung SyncMaster 211MP и Samsung SyncMaster 957 MB), накопители HDD, высокоскоростные магнито-оптические дисководы.

Победителям конкурсов предложена уникальная возможность преодолеть виртуальную трассу гонок, смоделированную компьютером R-Line с процессором Pentium 4 2,8 GHz, сидя в модели болида Formula-1, выполненного в натуральную величину.

Отличный выбор для домашнего кинотеатра



«СИНЕМАТОГРАФ» НА ЖИДКИХ КРИСТАЛЛАХ

При построении домашнего кинотеатра мы в последнее время часто увлекаемся акустикой, обеспечивающей пристойное окружение звуком, но при этом иногда забываем о самом главном – об изображении. Если вы до сих пор не определились, на базе какого монитора или телевизора создать развлекательный центр у себя дома, то обратите внимание на новую 46-дюймовую панель TFT-LCD, выпущенную компанией Samsung и удовлетворяющую всем современным

требованиям высококачественного TV. Так, панель обеспечивает очень короткое время обновления изображения – 12 мс, поддерживает размер картинки 1280 × 720, 16,7 млн. цветов и идеально подходит для демонстрации кинофильмов с соотношением сторон кадра 16:9.

Размер пиксела у новой панели составляет 0,795 мм, применение фирменной технологии Patterned Vertical Alignment (PVA) дает широкий угол обзора экрана – более 170°. Продукт имеет габариты 1103 × 629 × 50 мм и массу – 18 кг.

ДОМАШНИЙ ДРАКОН

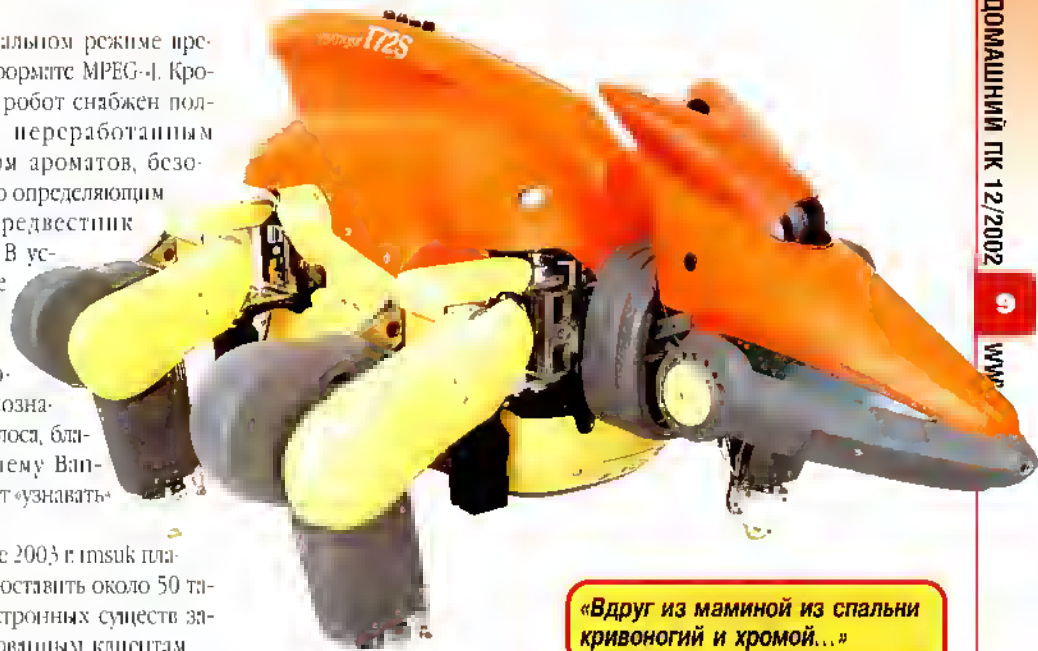
Небольшая японская фирма tmsuk (произносится как «тем-зак») и компания Sapu разработали новую модификацию домашнего робота Вилгуи, которую собираются представить широкой публике в 2003 г. Масса робота составляет около 40 кг, габариты – 1000 × 800 × 700 мм.

Новая электронная тварь уже не похожа, как раньше, на сторожевую собаку и по своему виду скорее напоминает футуристическую рептилию. Скорость перемещения робота увеличилась с 3 до 15 м/мин, что вполне достаточно для путешествий по дому.

Вилгуи оборудован инфракрасным и температурным сенсорами, способен нести передачу ви-

део в реальном режиме времени в формате MPEG-1. Кроме того, робот снабжен полностью переработанным датчиком ароматов, безошибочно определяющим дым – предвестник пожара. В устройстве реплицирована технология распознавания голоса, благодаря чему Вилгуи может «узнавать» хозяина.

К осени 2003 г. tmsuk планирует поставить около 50 таких электронных существ заинтересованным клиентам.



«Вдруг из маминой из спальни кривоногий и хромой...»

НОВОГОДНЯЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ЯРМАРКА INTEL 20-22 ДЕКАБРЯ

ИГРОВОЕ ШОУ

ТУРНИРЫ ПО ПОПУЛЯРНЫМ ИГРАМ
СРЕДИ ПОСЕТИТЕЛЕЙ ЯРМАРКИ.
г. Киев. Дворец спорта. Вход свободный

ПОБЕДИТЬ
МОЖЕТ
КАЖДЫЙ!



Демонстрация
новейших
игр сезона 2002/2003 г.

ПРИГЛАШАЕМ
ВСЕХ
ЖЕЛАЮЩИХ

Организатор «Игрового шоу»

Генеральные партнеры ярмарки

Технический спонсор «Игрового шоу»



Microsoft



everest



Гибрид телефона и игровой консоли

СЮРПРИЗ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ИГРОМАНОВ

В начале 2003 г. игроков ждет приятный сюрприз: Nokia представит на суд пользователей новый телефон N-Gage, по совместительству выполняющий функции игровой консоли. Устройство позволит работать с Java, Bluetooth и GPRS и сможет поддерживать игры от сторонних производителей.

Первым делом Nokia заключила соглашение с компанией Sega, которая будет заниматься разработкой игр для платформы Series 60, являющейся

родной и для N-Gage. Новые игры планируется поставлять отдельно на картах памяти MultiMediaCard. Полезными для игрового процесса станут вибровозвук, цветной дисплей, стереозвук и удобное расположение кнопок, как на обычном геймпаде.

Series 60 обеспечит загрузку и установку различного ПО. Заметим, что здесь речь идет не только об игрушках! Благодаря встроенной поддержке Java Micro Edition арсенал приложений, устанавливаемых через сотовые сети передачи данных, значительно расширится.

ВИРТУАЛЬНЫЙ «ПЕРФОРАТОР»

Компания Mad Catz Interactive, лидер в производстве аксессуаров для видеоигр анонсировала Mad Catz Blaster – первое в индустрии световое ружье для приставок Xbox. Устройство будет доступно к концу года по цене \$40.

Mad Catz Blaster поддерживает три способа стрельбы: Auto, Burst и Shotgun, а также функцию автоматической перезарядки оружия, которая обеспечивает игроков неограниченным количеством боеприпасов для приобретения необходимого опыта. Auto позволяет производить 360 выстрелов в минуту, имитируя настоящую автомати-

ческое оружие. В режиме Burst допускается стрелять до трех раз в секунду, однако при этом будет очень трудно нажимать спусковой курок. И наконец, режим Shotgun присущ только Mad Catz Blaster – в один прием вы сможете проделать в мишени пять дырок по звездообразной схеме. Такой выстрел, естественно, заметно расширяет область поражения.

Mad Catz Blaster снабжен удобной прорезиненной ручкой и мягким спусковым механизмом для более точного прицеливания.



Время делать контрольный выстрел!



Microsoft Wireless Optical Desktop – разрубил гордиев узел!

ДОЛОЙ ПРОВОДА!

Скажите, ну кого из нас не раздражала куча проводов, идущих от системного блока к периферийным устройствам? Сегодня есть возможность навсегда избавиться от многих шнуров, словно якорем приковывающих к ПК наши клавиатуры, мыши, принтеры и другую технику. Так, корпорация Microsoft к концу года выпустит и

продажу первое в индустрии комплексное аппаратное решение Microsoft Wireless Optical Desktop на базе технологии Bluetooth, обеспечивающее беспроводное подключение периферии к компьютеру. В него входят клавиатура и мышь, а также специальный приемопередатчик, подключающийся к ПК через порт USB и позволяющий ему работать с любой Bluetooth-совместимой периферией, такой, как принтеры или сотовые телефоны.

Ориентировочная цена всего комплекта Wireless Optical Desktop for Bluetooth – \$159. Кроме того, компания предложит отдельно комбинацию из беспроводной мыши и USB-транслятера за \$85.



Unitrade Computer.
На вершині емоцій.



Intel Pentium 4
2 GHz + TFT-монітор



*вказано суму першого 10%-го внеску
при оформленні кредиту в ТАС-комерц банку

гаряча лінія: 461 00 61

м. Київ
вул. Хрещатик, 18, тел. (044) 461-9070
вул. Велика Васильківська, 81, тел. (044) 252-8989/9090/9191
пр-т Перемоги, 70, тел. (044) 205-4949
вул. Антоновича, 116, тел. (044) 230-6070
вул. Сагайдачного, 35, тел. (044) 205-4040
вул. Маршала Тимошенка, 29, тел. (044) 241-6970
вул. Малишка, 3, (в "Дитячому Світі"), тел. (044) 575-3002

UNITRADE®

www.unitrade.ua



World Cyber Games 2002: суперфинал в Корее

Максим Потапов

SAMSUNG

ELECTRONICS

Главное — не побеждать в олимпиаде, а участвовать. Украинские игроки, вышедшие в финал World Cyber Games 2002, убедились в справедливости этого принципа. Стать чемпионами и взять главные призы не удалось, но путешествие в такую удивительную страну, как Корея, уже само по себе является наградой.

Перелет из Франкфурта в Сеул занял всего 9 часов — необъятные просторы нашей исторической Родины оказались не такими уж большими для Boeing-747. Очутившись в течение одного дня практически на другом конце света, где Солнце восходит на 7 часов раньше, чем дома, я почувствовал себя в новой реальности. Но более сильное впечатление произвело другое: в фойе сеульского аэропорта по огромному телевизору шла не реклама и даже не новости, а матч по StarCraft! Такое вот «Добро пожаловать!» в мировую столицу киберспорта.

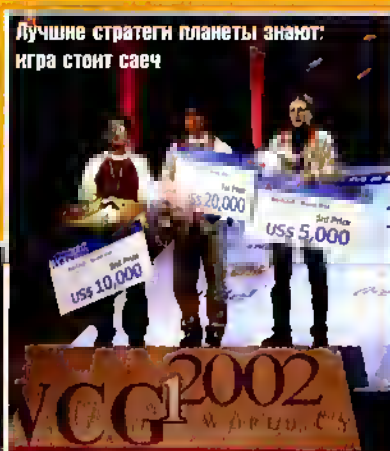
Высокие технологии и компьютерные игры — неотъемлемая часть повседневной жизни корейцев. Даже таксисты, в большинстве своем люди немалодуше, слыша о чемпионате, тут же начинали

восклицать: «StarCraft! Boxer!». Boxer — псевдоним 22-летнего Yohwan Lim, который и в этом году стал чемпионом WCG. Что же касается StarCraft, то здесь это — национальный вид спорта, как у нас футбол, и три телевизионных канала по-

священы исключительно играм. Причиной такой популярности электронных развлечений является высочайший «технологический уровень жизни» корейцев. Высокоскоростные линии



Победители Роман Вербицкий и Юрий Журавский



Лучшие стратеги планеты знают: игра стоит свеч



доступа в Internet здесь такое же обычное дело, как и сети кабельного телевидения. Молодое поколение проводит больше времени за онлайн-новыми играми, чем перед телевизором. Причем, что характерно, всеобщей народной любовью пользуется именно стратегия реального времени StarCraft — неудивительно, что экономика Кореи развивается столь стремительно.

Следует сказать, что самое яркое впечатление произвели не высокие технологии и не какая-нибудь экзотика. Люди, простые корей-

цы — они потрясли больше всего. Помнится, в советские времена шла борьба с так называемым «преклонением перед Западом». И правильно делали, что боролись, — смотреть следовало совсем в другом направлении. Культура человеческих взаимоотношений — визитная карточка Кореи. Чтобы проиллюстрировать эту мысль, приведу несколько примеров из наших корейских будней.

В первый день в Диджжоне я забегал и фаст-фуд перекусить и попросил официантку написать по-корейски название Expo Science Park (место проведения чемпионата), чтобы мне было что показать таксисту. Попытка объясниться на английском не увенчалась успехом, она смущенно извинилась и убежала обслуживать других клиентов. Но через некоторое время вернулась — уже с подробной



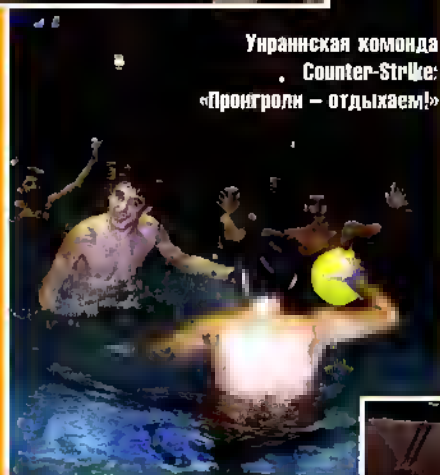
Такие призы сближают: российские и украинские игроки в Counter-Strike

картой, взятой на сайте *www.expopark.co.kr* и распечатанной на цветном принтере.

После торжества в честь закрытия чемпионата мы решили прогуляться по живописным окрестностям «олимпийской деревни». Дойдя до автомагистрали, стали ловить такси, но безуспешно. Часть группы двинулась на близлежащую автозаправку с надеждой, что ее управляющий вызовет такси, а же остался «голосовать» на дороге. В итоге моих друзей подвез работник заправки, а меня «подобрали» и доставили в гостиницу сотрудники фирмы, расположенной в офисе неподалеку. Кстати говоря, предлагать деньги в Корее, когда тебя вот так подвозят, — значит обидеть водителя. Однажды мы попытались это сделать и в ответ услышали недоуменное: «Ну что вы, я же не таксист!». Вообще, просить корейцев о чем-либо опасно — они в лепешку расшибутся, чтобы помочь, как если бы это был для них вопрос чести.

Вежливость и учтивость — еще одна национальная особенность. Как-то раз в огромном универсаме мы проходили мимо отделов, нас не особо интересовавших. Возле каждого «на посту» стояла продавщица, так что мы оказались между двумя рядами женщин, которые, как это принято в Корее, кланялись, как только мы к ним приближались. Это «триумфальное шествие» оставило у нас смешанное чувство, и впредь мы выбрали окольные пути в магазинах, дабы никого не тревожить.

Корейцы — жизнерадостные, раскованные люди. Работают они



очень интенсивно, в чем я убедился, побывав на фабриках Samsung по производству мобильных телефонов и принтеров. Но и отдыхать умеют: именно корейцы были звездами танцпола на праздничной вечеринке чемпионата. Что характерно, танцуют они от души, и для этого им не обязательно как-то особенно себя «подогреть». Интересно было наблюдать, как на въезде в подземный гараж крупнейшего супермаркета электроники в Сеуле две девушки в элитной униформе управляли движением, одновременно пританцовывая под техно-музыку. Удивила своей непосредственностью и гид, сопровождавший нас во время экскурсии в Сеул. Она рассказала много интересных вещей, все время шутила, а на обратном пути принялась развлекать нас с помощью караоке. Ее инициативу подхватили испанские или мексиканские (не помню точно откуда) парни, наши же только сидели и удивлялись — ну что за веселье такое на трезвую голову?

Жизнь в Корее вызвала у нас одни положительные эмоции. Пр-

роки разместились в доме отдыха, принадлежащем компании Samsung Fire & Marine Insurance. Хотя ребятам приходилось жить по 4–7 человек в номере, уровень комфорта был таков, что в обиде никто не остался. Огромный бассейн, сауна, великолепный тренажерный зал, домашний кинотеатр — все это было в нашем распоряжении. Не было проблем и с питанием, корейская кухня оказалась вполне съедобной и даже более того — вкусной. Возникло ощущение, что мы приехали сюда не как сборная Украины, а как обыкновенные туристы. Но кибератлеты — люди целеустремленные, и основное время они проводили на аренах Expo Science Park и в тренировочных комнатах. Право же, мы были за что бороться в финале самого престижного турнира.

и многие другие компании. Чемпионат привлекает внимание мировых средств массовой информации: CNN, Reuters, MTV, НТВ и других телевизионных каналов, крупнейших игровых и компьютерных изданий.

В отборочных играх участвовало около полутора миллиона геймеров. Ну а призы просто поражают воображение, жаль только, что главные из них нам не достались. Лучший результат украинской сборной — 3-е место по Quake III Arena в соревновании «Нация против нации»: киевлянин Юрій Шкорский (Terminator) и одесит Роман Веренько (Chip) уступили в командной игре Quake III Arena лишь россиянам. Кроме того, Роман Веренько занял 5-е место в одиночном разряде и получил премию в \$1750. По количеству медалей мы оказались на одном уровне с США, если это кого-то утешит, ну а лучше всех выступили Корея и Россия, 17-летний Алексей Сма-



WCG 2002 — чемпионат по-настоящему мирового масштаба, в нем приняли участие представители 45 стран. В самой Корее WCG придает государственное значение: его курирует Министерство по культуре и туризму, а почетным председателем организационного комитета WCG является сам президент Кореи Kim Dae-Jung. Список партнеров Samsung по WCG 2002 просто огромен: Intel, Microsoft, NVidia, крупнейшие разработчики и издатели игрового ПО — id Software, Valve, EA Sports, Blizzard Entertainment, Epic Games, Infogrames Entertainment S.A., Activision, Sierra

из Москвы стал чемпионом мира по Quake III Arena и был награжден 20 тыс. долл. Российская команда M19 выиграла первенство по Counter-Strike и получила 40 тыс. долл. призовых. Как видно, World Cyber Games открывают для молодого поколения потрясающие возможности, и компьютерные игры сегодня — это уже не «игрушки», а настоящий профессиональный спорт. И, что даже более важно, чемпионат World Cyber Games стал уникальным культурным фестивалем, объединившим прогрессивную молодежь всего мира.

Елка

В «цифровом доме»

Многие хорошие традиции, особенно новогодние, очень быстро входят в жизнь, при этом не теряя всей своей праздничной привлекательности. Сколько копий (или ручек) сломано журналистами при обсуждении вопроса о катастрофической нехватке IT-выставок, ориентированных не на компании и специалистов, а на обычных домашних пользователей.

Но в последние годы ситуация постепенно начинает меняться, а главное событие года приурочивается как раз к сезону интенсивных поисков рождественских и новогодних подарков. Всюмиро-

известной корпорации Intel явно понравилась роль Деда Мороза эпохи высоких технологий. Три Новогодние компьютерные ярмарки (1998 г., 1999 г., 2001 г.), уже проведенные под ее эгидой в киевском Дворце спорта, как магнитом притягивали массы потребителей, на полном серьезе относящихся к вопросу внедрения «цифры» в свой быт.

И действительно, о массах можно говорить совершенно смело, ибо в прошлом году более 31 тыс. человек сумели выкроить время и без того напряженном предновогоднем графике и посетить компьютерную ярмар-

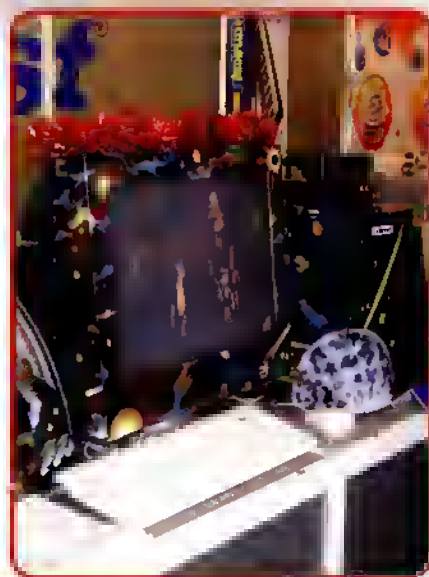
ку Intel. Многие из них возвращались домой с желанными приобретениями. Одних только готовых ПК было продано свыше 550 (в том числе 30 ноутбуков). Ну а если к этому добавить еще и периферию, разного рода цифровые устройства, ПО, то общая сумма достигнет отметки, превышающей 550 тыс. долл. Это значит, что довольными остались как покупатели, так и продавцы.

Думается, и те и другие будут рады новой встрече. Очередное превращение киевского Дворца спорта в компьютерный мегамаркет произойдет 20–22 декабря 2002 г.

В преддверии ярмарки гостем нашего издательства был менеджер по маркетингу представителя Intel в Украине Дмитрий Кисель. Он охотно поделился с нами информацией, касающейся грядущего мероприятия: «Представьте такую ситуацию: вы приглашаете гостей в свой дом на празднование Нового года. И что же происходит до того момента, как раздается бой курантов: для

детей – елка, для взрослых – общение, показ видео, просмотр фотоальбомов и т. д. Мы, в свою очередь, также приглашаем гостей на праздник в наш «цифровой дом». Там будут и Деды Морозы, и новогодняя елка, и подарки. Не обойдется без праздничного шоу, обыгрывающего концепцию «цифрового дома».

Дни перед Новым годом – это всегда нехватка времени. Вопрос – где приобрести подарок? Во Дворце спорта будут представлены ведущие компьютерные фирмы (более тридцати). Участники



экспозиции проведут свои конкурсы, предложат покупателям выгодные условия приобретения техники. Кроме самих ПК, вы сможете найти все, что имеет хоть какое-то отношение к компьютерам: периферия, различные цифровые устройства, компакт-диски с играми и энциклопедиями, литература и т.д. Короче, без лишней траты времени на беготню по магазинам потребитель получит шанс «отовариться» в одном месте, как говорится, «здесь и сейчас».

Главный лозунг ярмарки довольно длинный, но он очень четко выражает стоящую за ним идеологию. «Может ли мощный компьютер стать подарком под елку? Yes!».

Как ясно из вышесказанного, главным спонсором, организатором и идейным вдохновителем мероприятия является представительство корпорации Intel в Украине. Но не менее громкие имена и у компаний, выступивших в роли соорганизаторов, — Samsung и Microsoft. Отлично известно, что Samsung производит обширный спектр продуктов, так

или иначе связанных с ПК: мониторы, видеокарты, оптические дисководы, видеокамеры, MP3-плееры и т.п. Все эти устройства предполагается задействовать в специальных шоу. Подробности о познавательно-развлекательных программах, которые пройдут в рамках ярмарки, мы разглашать не будем, чтобы вы, уважаемые будущие посетители, были готовы к неожиданностям и приятным сюрпризам.

Наших играющих читателей, естественно, интересует ответ на вопрос: «Планируется ли на ближайшие Intel-ярмарке "Игровое шоу"?». Ребята, можете быть спокойны, ответ положительный! Организационной поддержкой игровых турниров, как и прежде, занимается редакционный коллектив «Домашнего ПК». Мы приложим все усилия, чтобы они прошли не менее ярко и динамично, чем в прошлом году.

Болельщики смогут следить за участниками сражений, наблюдая за их перипетиями на большом экране.

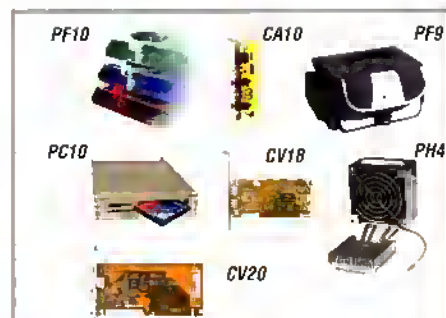
Естественно, набор игр изменится. Из «ветеранов» останется



только лишь «Ил-2 Штурмовик», да и то потому, что срок выхода долгожданного продолжения «Забывшие сражения», к сожалению, перенесен. В категории action наш выбор однозначен — Unreal Tournament 2003. Спортивный жанр, скорее всего, будет представлен популярным FIFA 2003. Призы победителям гарантированы, но даже некоторые из побежденных имеют шансы получить «утешительные» новогодние подарки.

Мы несколько не сомневаемся, что каждый, кто станет гостем Новогодней компьютерной ярмарки Intel во Дворце спорта, вернется домой если не с желанной покупкой, то, по меньшей мере, с отличным настроением.

Компании Intel, Samsung, Microsoft и журнал «Домашний ПК» с удовольствием приглашают вас, уважаемые читатели, в киевский Дворец спорта 20-22 декабря 2002 г. Вход, как обычно, бесплатный.



*Shuttle XPC - алюминиевый корпус с компактным и стильным дизайном, встроенной системной платой Shuttle и мощными параметрами: FireWire, USB 2.0, DDR333, LAN, 6-канальный звук, AGP, SPDIF вход/выход - поддерживается в SS51G.

Дополнительно к стандартным функциям ПК, является лучшим выбором в качестве домашнего развлекательного и мультимедийного центра.

Аксессуары для XPC:

цветная передняя панель (PF10), SPDIF панель (CA10), сушка для XPC (PF9), USB2.0 card (CV18), TV/DVI AGP-карта для SS51G (CV20), встроенный USB card reader (PC10), I.C.E upgrade для SS50 и многое другое.

Запатентованная ICE технология охлаждения процессора. Эффективное охлаждение, стабильность, бесшумная работа. Самые комфортные условия для работы и отдыха.

Shuttle XPC серии: SS40 (Athlon XP/T-Bred), SS50/SS51G (P4) and SV24/25 (Celeron/PIII)

Shuttle
www.shuttle.com

Shuttle XPCs...



...или другое?

Так что Вы выбрали?

Connecting Technologies

MTI

MEGA TRADE INTERNATIONAL
"MTI", отдел дистрибуции,
03057, Украина,
Киев, ул. Нестерова, 3/2
тел.: (+380)044-241-73-34,
044-458-38-98
e-mail: oke@mti.com.ua,
web: www.mti.com.ua

everest

«Компьютерный центр e.verest»
04073, Украина, Киев,
просп. Крещатик, 6
1-й в. (+380)044-464-35-55
e-mail: info@e.com.ua,
web: www.e.com.ua

NIS

"NIS Ltd.", 01034, Украина,
Киев, ул. Ярославов Вал, 14
тел./факс: (+380)044-234-35-38
web: www.nis.com.ua

VETA DISTRIBUTION

"Veta-Distribution", Украина,
Киев, ул. О. Гончарова, 71
тел./факс: (+380)044-212-39-30,
044-216-81-56
e-mail: veta@veta.kiev.ua

ABIT Siluro GF4 Ti4200 OTES

Аббревиатура OTES расшифровывается как Outside Thermal Exhaust System, что, по просту говоря, обозначает вытяжку. Преимущество такой системы охлаждения заключается в том, что тепло, выделяемое графическим чипом, сразу отводится наружу. Чтобы ускорить передачу тепла от медной пластины к ребрам радиатора, здесь применяются трубки, заполненные легкокипящей жидкостью. Столь мощная система охлаждения позволила компании ABIT установить частоту ядра GeForce4 Ti4200 – 275 MHz вместо стандартных 250 MHz. Увеличена с 500 MHz до 550 MHz и частота видеопамати (микросхемы имеют время доступа 3,6 нс). Таким образом, ABit Siluro GF4 Ti4200 OTES – это настоящий GeForce4

Ti400, но с меньшим объемом памяти. Указанные характеристики дают ей все основания претендовать на лидерство среди видеокарт, построенных на базе GeForce4 Ti4200.

Что же касается разгонного потенциала данного продукта – увы, он оказался невелик. Чип у нашего образца достиг 330 MHz, что свидетельствует о высокой эффективности системы OTES, но память выдержала лишь 560 MHz. Тем не менее разогнанная таким образом ABit Siluro GF4 Ti4200 OTES показала в 3DMark2001 SE результат достаточно близкий к Creative 3D Blaster 4 Titanium 4600, работающей в штатном режиме.



Как известно, недостатки являются продолжением достоинств. Вентилятор с частотой 7200 об/мин

разгоняет воздух так, что на «выхлопную трубу» Siluro GF4 Ti4200 OTES впору ставить глушитель. Сильное впечатление оставляет и масса видеокарты, в этом отношении она превзошла даже «бронированные» модели от Leadtek. Кроме того, Siluro GF4 Ti4200 OTES требует дополнительного слота для установки. Такие неудобства можно пережить и том случае, если видеокарта позволяет достичь рекордных уровней быстродействия. Так что экстремалам стоит взять на замку технологию OTES и ждать выхода моделей, более податливых к разгону.

Цена \$185
Продукт
предоставлен
компанией
«Евро Плюс»:
тел. (044) 249-3741
★★★★☆

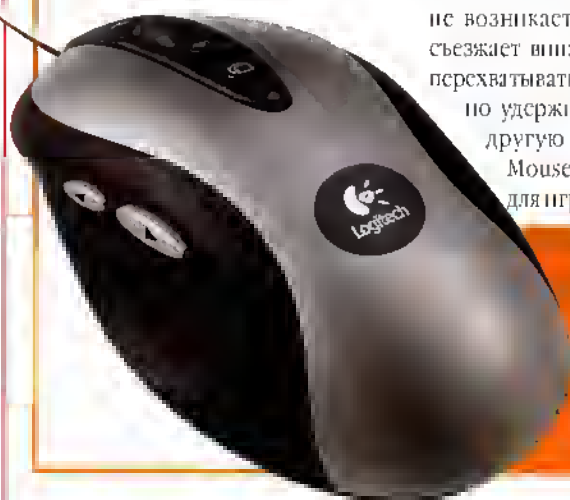
ЗА Одна из самых быстрых видеокарт на базе GeForce4 Ti4200 с мощнейшей системой охлаждения графического чипа
ПРОТЯ Высокий уровень шума, отсутствие радиаторов на микросхемах памяти
ВЕРДИКТ 3D-ускоритель «на любителя»

Мы уже рассмотрели особенности новой оптической технологии Logitech («Домашний ПК», № 11, 2002, www.itc.ua/11527). Напомним лишь, что Logitech MX Optical Engine обладает в настоящее время самым высоким быстродействием и позволяет пользователю совершать сколь угодно резкие движения без потери контроля над курсором или прицелом в игре.

Беспроводной аналог 500-й модели – Logitech MX700 – из-за своей чрезмерной массы не дал нам в

полной мере оценить удобство новой формы в играх. Logitech MX500, разумеется, оказалась гораздо легче, и мы испробовали ее в самых жарких баталиях. Рука удобно ложится на мышку, а чтобы оторвать ее от коврика, необходимо задействовать большой палец (для него предусмотрена выемка), безымянный и мизинец (для них также имеется выступ, хотя особого преимущества при обхвате это не даст). Когда ладонь влажная, удерживать мышку легче, но ощущение, что рука «срастается» с манипулятором, как в случае с Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0A, не возникает: ладонь постепенно съезжает вниз и мышку приходится перехватывать. Logitech MX500 можно удерживать и пальцами, как другую модель – Logitech MouseMan Dual Optical, но для игр жанра 3D-action этот

вариант не подходит: Logitech MX500 достаточно громоздкая и потому нужна железная хватка, чтобы прицел не сбивался всякий раз, когда ее оторвут и снова поставят на коврик. Зато для стратегий реального времени возможность быстро передвигать Logitech MX500 одними пальцами придется как нельзя кстати, и в этом плане она выигрывает у Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0A. Правда, Logitech MX300, обладающая такой же оптикой, имеет меньшую массу и классическую форму, а потому еще более удобна для стратегий. Но Logitech MX500 стоит всего на \$10 дороже и обеспечивает максимальный комфорт в работе, что вместе с универсальностью при использовании в играх делает этот манипулятор самым удачным приобретением для пользователя ПК.



ЗА Совершенная оптика; эргономичная форма; пригодность для любых игр и работы
ПРОТЯ Не самая легкая мышь; игрокам может потребоваться время, чтобы привыкнуть к ее форме
ВЕРДИКТ Лучшая оптическая мышь на сегодня

Цена \$50
Продукт
предоставлен
компанией DataLux:
тел. (044) 249-6303
★★★★★

Logitech MX500

HP Photosmart 850

Среди добротных и качественных моделей цифровых камер HP редко появлялись настоящие лидеры в своем классе фототехники. Однако, похоже, Photosmart 850 – исключение из правила. Это как раз тот случай, когда совпало все: качество, востребованность на рынке, удачное соотношение цена/производительность. Модель явно составит серьезную конкуренцию Olympus Camedia 730, а также станет более дешевой альтернативой аппаратам Nikon Coolpix 5700 и Sony Cybershot DSC-F707.

Камера оснащена 4,13-мегапиксельной ПЗС-матрицей, крупным и ярким 2-дюймовым ЖК-дисплеем, позволяющим проводить 8-кратное оптическое и 7-кратное цифровое масштабирование кадра. Служебный монохромный монитор отсут-

ствует, зато в целях экономии электроэнергии съемку можно производить с помощью электронного видоискателя. Благодаря инфракрасным датчикам, встроенным под глазком видоискателя, при поднятии аппарата к лицу ЖК-дисплей автоматически отключается, и изображение появляется на электронном видоискателе.

Великолепная эргономичность, быстрая подготовка к работе, многорегимная выдвигающаяся вспышка, удобное системное меню – вот лишь малая часть всех достоинств этой модели. Photosmart 850 допускает вести съемку с приоритетом как выдержки, так и диафрагмы, изменять чувствительность матрицы, регулировать цветность, баланс бело-



го, размер кадра, степень сжатия и т.д. Помимо статических изображений, устройство позволяет сохранять звук и видео (до 60 с).

Питание осуществляется от четырех батареек типа AA. Модель поддерживает карты памяти SD/MMC, однако в комплект входит всего лишь 16-мегабайтовый носитель SD, что маловато, учитывая возможности камеры.

К компьютеру HP Photosmart 850 подключается с помощью USB-интерфейса. Для более удобной и оперативной загрузки снимков в ПК можно приобрести доковую станцию HP Photosmart 8881.

Цена – \$570

Продукт

предоставлен

представительством

компании

Hewlett-Packard:

тел. (044) 490-6120

★★★★★

ЗА

Большой и яркий ЖК-монитор; быстрая подготовка к съемке; отличное соотношение цена/производительность; подсветка для автофокусировки; удобство управления

ПРОТИВ

В комплекте карта памяти емкостью всего лишь 16 МБ; отсутствует синхроконтакт

ВЫВОД

Отличный аппарат на все случаи жизни!

SAMSUNG
ELECTRONICS

LEXMARK

APC
AMERICAN POWER CONVERSION

hp
invent

intel
inside
pentium 4

**Звезды
становятся
ближе!**



НАДЕЖА
APC 25.11-1.12

APC

LEXMARK

Lexmark 11-11

**ПАРАД
ЗВЕЗД**

ТОЛЬКО В МКС!
с 4 ноября
по 12 декабря
2002

НАДЕЖА
HP 2.12-8.12

Intel 9-12-12

НАДЕЖА
Samsung 4.11-17.11

Стань участником акции «ПАРАД ЗВЕЗД»! Получи билет на «ЗВЕЗДНЫЙ БАЛ МКС» с Александром Малиным и выиграй СУПЕРПРИЗЫ!
Концерт и розыгрыш призов состоятся 13 декабря в 18.00 в ХАТОБе.

СЕТЬ КОМПЬЮТЕРОВ МКС

ул. Донецк Закарпатского, 2, (0572) 141-999,
пр. Гагарина, 1а, (0572) 145-541,
ул. 23 Августа, 51, (0572) 33-22-33;
ул. Героев Груды, 24 (ст. м. "Г. Труда"); (0572) 66-79-68,
пр. Московский, 14с (ст. м. "М. Жукова"); (0572) 17-13-70;
ул. Пушкинская, 67/69 (ст. м. "Пушкинская"); (0571) 715-81-90,

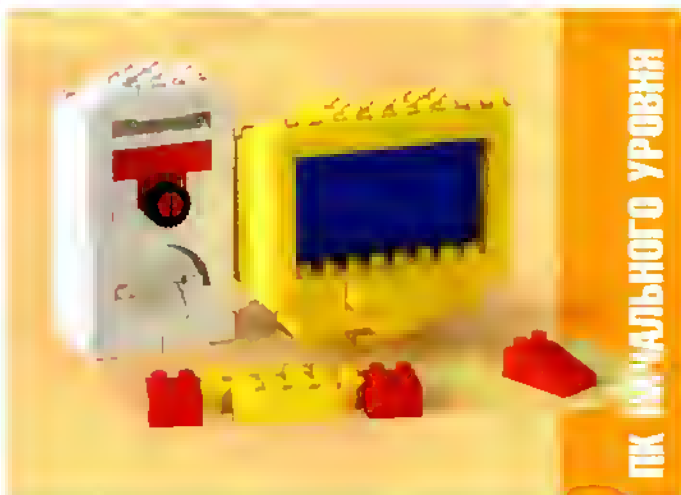
пр. Ленина, 13 (ст. м. "Научная"); (0572) 14-24-03,
пл. Конституции, 9 (ун-г "Дел. Мир", 1-й этаж); (0571) 712-78-70;

Департамент оптовых продаж (0572) 14-20-84,
Департамент корпоративных продаж (0572) 14 10 14

www.mks.com.ua www.mks-shop.com

КОМПАНИЯ
МКС

Компьютеры и лучшие



| Процессор | Intel | AMD |
|--|-------|---------|
| Intel Celeron 1,2 GHz | \$55 | |
| AMD Duron 1,2 GHz | | \$40 |
| Материнская плата | | |
| Чипсет Intel i815EP (B-Step) для Celeron | \$65 | |
| Чипсет VIA Apollo KT133A для Duron | | \$65 |
| Память | | |
| 256 MB PC133 SDRAM | | \$30 |
| Видеокарта | | |
| На чипе GeForce2 Pro/Ti, память 32 MB | | \$65 |
| Жесткий диск | | |
| 40 GB, 7200 об/мин | | \$83 |
| Монитор | | |
| 17" 1280 x 1024 @ 65 Hz | | \$160 |
| Оптический дисковод | | |
| CD-ROM 48X-52X | | \$25 |
| Аудиоплата | | |
| Leadtek WinFast 6X | | \$18 |
| Корпус | | |
| Middle Tower ATX 250 Вт Codegen, Fortrex | | \$25 |
| Клавиатура | | |
| PS/2, Mitsumi, SVEN | | \$8 |
| Мышь | | |
| PS/2 A4Tech, SVEN, Genius | | \$5 |
| Флоппи-дисковод, кулер и пр. | | \$25 |
| Акустика | | |
| 2.0 SVEN SPS-611 | | \$25 |
| Модем | | |
| Внутренний PCI 56K V.90 | | \$20 |
| Суммы для ПК на базе Intel и AMD | \$609 | \$594 |
| Принтер | | |
| Epson Stylus C20, Canon S200 | | \$50-60 |

На компьютерном рынке наступает самая горячая пора – покупательная способность населения достигает своего пика. Важно не потерять голову от всевозможных акций и распродаж и потратить свою «тринадцатую зарплату» наиболее эффективным образом. Оптимальную конфигурацию компьютера можно составить по нашим таблицам «ПК месяца», а для выбора отдельных компонентов стоит руководствоваться списком продуктов, которые с успехом прошли через нашу Тестовую лабораторию.

Самые яркие события прошедшего месяца – выход процессора Intel Pentium 4 3,06 GHz и графического акселератора NVidia GeForce FX. Первому мы посвятили отдельный материал, сейчас уделим некоторое внимание новому детищу NVidia. Его появление существенно меняет положение дел на рынке видеокарт, но с одной оговоркой: не сейчас. Какое-то время видеокарты GeForce FX не будут доступны в продаже, кроме того, цена на них наверняка будет «зашкаливать» за \$400. Другое дело, что пользователи, наметившие покупку high-end-видеокарты, наверняка примут решение подождать. Ведь платить \$400 за Radeon 9700 Pro, когда в ближайший месяц-два примерно за те же деньги можно будет приобрести GeForce FX, – нецелесообразно. По предварительным оценкам превосходство флагмана NVidia над Radeon 9700 Pro составит порядка 30%, что неудивительно при тактовой частоте ядра GeForce FX 500 MHz и видеопамати – 1000 MHz, а самое главное – более совершенной архитектуре, чем у Radeon 9700 Pro. Но это все – дело будущего, сейчас же нас больше волнует другая новость: наконец-то начали снижаться цены на видеокарты GeForce4 Ti4200. \$145 – вполне разумная цена, а если очень постараться, можно приобре-

сти такую видеокарту и за \$120. Появились псевдонимные модели GeForce4 Ti и GeForce4 MX с поддержкой AGP 8X. Переплачивать за них не стоит, так как проку от AGP 8X сейчас нет никакого. Но самый ожидаемый продукт сегодня – это даже не GeForce FX, а ATI Radeon 9500 – урезанная версия Radeon 9700, которая составит конкуренцию серии GeForce4 Ti. Появление этих видеокарт станет еще одним мощным фактором, определяющим скорейшее снижение цен на графические акселераторы среднего класса.

Изменения в конфигурациях нашего «ПК месяца» коснулись, прежде всего, процессоров. Уже не найти Pentium 4 1.6A, поэтому для компьютера среднего уровня мы рекомендуем модель Pentium 4 1.8A GHz (512 KB L2-кэш). Нелишним будет напомнить, что она лучше, чем Pentium 4 1.9 GHz, а в некоторых случаях и Pentium 4 2 GHz (256 KB L2-кэш) за счет вдвое большего объема кэш-памяти второго уровня. Но чипы Pentium 4 1.8A GHz тоже бывают разные: ядро 0,13 мкм Pentium 4 подверглось доработке с целью исправления ошибок и достижения больших тактовых частот. Стоит ли говорить, что обновленные процессоры лучше поддаются разгону – тема весьма актуальная при огромных ценах на старшие модели Pentium 4 и низкой производи-

Комплектующие: покупки месяца

тельности недорогих Celeron. Отличительная черта чипов новой ревизии – более высокое напряжение питания ядра – 1,525 В вместо 1,5 В. Новые Pentium 4 1.8A GHz имеют код SL6E6 и SL6LA, а новые Pentium 4 2.0A GHz – SL6GQ и SL6E7. Маркировка процессоров Pentium 4 описана на странице support.intel.com/support/processors/sspec/pr4r.htm.

Нам бы очень хотелось использовать в ПК высокого уровня Pentium 4 2.26 GHz или другую модель с частотой шины FSB 533 MHz, но они пока что дороговаты, а мы не хотим «выбрасывать» на процессор более \$170. С продуктами AMD аналогичная ситуация: идти дальше модели Athlon XP 2100+ (1,73 GHz) нецелесообразно. Новые Athlon XP с частотой FSB 333 MHz показывают отличное быстродействие, но найти их в продаже не представляется возможным. Коль скоро мы зациклились о процессорах AMD, есть небольшое замечание по поводу материнских плат на базе VIA Apollo KT400. Как показал наш опыт с ASUS A7V8X, режим 400 MHz доступен только для одного модуля памяти PC3200 DDR SDRAM. Так что пользователи, которым требуется свыше 512 MB памяти, могут смело приобретать материнскую плату на VIA Apollo KT333.

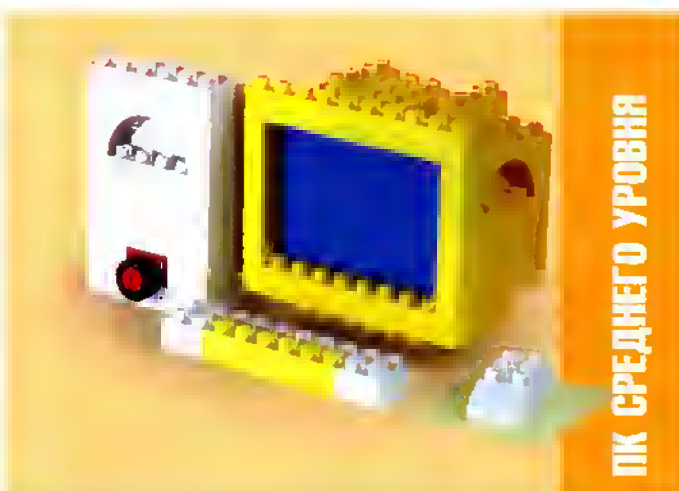
Немного подросли в цене высокопроизводительные винчестеры. Как мы сообщали ранее, большинство компаний, выпускающих HDD, сократило гарантийный срок на жесткие диски до одного года. Трехлетней гарантией по-прежнему обеспечены продукция Samsung и элитная серия Special Edition от Western Digital. Для ИК среднего и высокого уровня мы рекомендуем наиболее высокопроизводительные IDE-винчестеры с гарантией 3 года.

В текущей линейке Western Digital происходит (как всегда

несамостоятельно) модернизация моделей с внедрением 60-гигабайтовых пластин. Чтобы купить более быструю модель WD1200(JB), следует обратить внимание на общее количество секторов, указанное на этикетке. 234441648 свидетельствует об использовании пластины объемом 60 GB.

В нашей конфигурации ПК высокого уровня добавлялась звуковая плата Audigy 2, отличающаяся наилучшим качеством звука и богатейшим набором функций. Пока что она доступна лишь в дорогой коробочной версии, надеемся, что цена на Audigy 2 OEM окажется максимум \$90. Серьезной акустики 6.1 пока что нет, Creative Inspire 6700 мог бы стать неплохим выбором, если бы не его стоимость. Впрочем, в его цене нет ничего удивительного: других комплектов мультимедийной акустики формата 6.1 пока что не наблюдается.

И наконец – еще об одном важном событии для украинского рынка. «Укртелеком» начал предоставлять беспарольный коммутированный доступ в Internet без заключения договора (об условиях читайте на www.knuikrtel.net). При этом стоимость работы в Internet обойдется пользователю в 2,4 копейки за минуту плюс стандартная плата за использование телефонной линии. Несложно подсчитать, что доступ через «Укртелеком» во многих случаях оказывается наиболее выгодным с экономической точки зрения. Конечно, пока что не совсем отлажена технология подключения, но, как говорится, лиха беда начало. Такая практика монополиста телефонной связи, безусловно, приведет к дальнейшему снижению цен на dial-up-подключение и даст толчок к более активному продвижению на рынок высокоскоростных каналов доступа в Internet. ■



ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ

| Процессор | Intel | AMD |
|--|-----------|--------|
| Intel Pentium 4 1.8A GHz (512 KB L2-кэш) | \$145 | |
| AMD Athlon XP 2000+ (1,67 GHz) | | \$95 |
| Материнская плата | | |
| Чипсет Intel i845PE для Pentium 4 | \$110 | |
| Чипсет VIA Apollo KT333/400 для Athlon XP | | \$110 |
| Память | | |
| 256 MB PC2700 DDR SDRAM (333 MHz) | \$75 | |
| Видеокарта | | |
| На чипе Radeon 9000 Pro, память 64 MB | \$110 | |
| Жесткий диск | | |
| 80 GB, 7200 об/мин, Western Digital WD800JB | \$125 | |
| Монитор | | |
| 17" 1600 × 1200 @ 75 Hz | \$220 | |
| Оптический дисковод | | |
| DVD-ROM 16X/48X | \$50 | |
| Аудиоплата | | |
| Sound Blaster Live! 5.1 | \$35 | |
| Корпус | | |
| Middle Tower ATX 250 Bt AOpen, Chieftec, Enlight | \$65 | |
| Клавиатура | | |
| Logitech Office Internet Keyboard, PS/2 | \$16 | |
| Мышь | | |
| Оптическая, PS/2+USB | \$25 | |
| Флоппи-дисковод, кулер и пр. | | |
| | \$35 | |
| Акустика | | |
| 5.1 Creative Inspire 5300 | \$85 | |
| Модем | | |
| «Вектор» GVC R21 | \$65 | |
| Суммы для ПК на базе Intel и AMD | | |
| | \$1161 | \$1111 |
| Принтер | | |
| Epson Stylus Photo 810, HP DeskJet 3820 | \$115–135 | |
| Сканер | | |
| Microtek ScanMaker 3800 | \$90 | |
| Источник бесперебойного питания | | |
| Резервный ИБП 300 В·А | \$75 | |



ПК ВЫСОКОГО УРОВНЯ

| Процессор | Intel | AMD |
|---|---------------|---------------|
| Intel Pentium 4 2A GHz (512 KB L2-кэш) | \$160 | |
| AMD Athlon XP 2100+ (1,73 GHz) | | \$120 |
| Материнская плата | | |
| Чипсет Intel i845PE для Pentium 4 | \$110 | |
| Чипсет VIA Apollo KT333/400 для Athlon XP | | \$110 |
| Память | | |
| 512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz) | \$180 | |
| Видеокарта | | |
| На чипе GeForce4 Ti4200, память 64 MB | \$145 | |
| Жесткий диск | | |
| 120 GB, 7200 об/мин, Western Digital WD1200JB | \$185 | |
| Монитор | | |
| 19" 1600 × 1200 @ 85 Hz | \$420 | |
| Оптический дисковод | | |
| DVD-ROM 16X/48X | \$50 | |
| CD-RW 40X/12X/48X | \$80 | |
| Аудиоплата | | |
| Sound Blaster Audigy 2 | \$130 | |
| Корпус | | |
| Middle Tower ATX 300 Вт ADpen, Chieftec, ElanVital, Enlight | \$90 | |
| Клавиатура | | |
| Logitech Internet Navigator, PS/2+USB | \$36 | |
| Мышь | | |
| Оптическая, PS/2+USB | \$40 | |
| Флоппи-дисковод, кулер и пр. | \$35 | |
| Акустика | | |
| 5.1 SVEN HT-485 | \$162 | |
| Модем | | |
| «Вектор» ZyXEL Dmni 56K | \$75 | |
| Суммы для ПК на базе Intel и AMD | \$1898 | \$1858 |
| Принтер | | |
| Epson Stylus C80, HP Photosmart 7150 | \$140–190 | |
| Сканер | | |
| Epson Perfection 1250U Photo, HP ScanJet 4470C | \$150–160 | |
| Источник бесперебойного питания | | |
| Резервный ИБП 650 В•А | \$120 | |

Цена, \$ Рейтинг www.itc.ua/ ####

Планшетные сканеры

| | | | |
|--------------------------------|-----|-------|-------|
| Mustek ScanExpress 1200UB Plus | 50 | — | — |
| Umax Astra 2500 | 79 | ★★★★★ | — |
| Microtek ScanMaker 3800 | 90 | ★★★★★ | 9785 |
| Canon CanoScan D1250U2F | 110 | ★★★★★ | 9875 |
| Umax Astra 4700 | 126 | ★★★★★ | — |
| HP ScanJet 5470C | 225 | — | 10381 |
| Epson Perfection 2450 Photo | 340 | ★★★★★ | 10121 |

Струйные принтеры

| | | | |
|------------------------|-----|-------|-------|
| Epson Stylus C20SX/UX | 50 | ★★★★☆ | 9213 |
| Lexmark Z35 | 65 | ★★★★★ | 9213 |
| HP DeskJet 3420 | 95 | — | — |
| HP DeskJet 3820 | 120 | — | — |
| Epson Stylus Photo 830 | 140 | — | — |
| Epson Stylus C80 | 145 | ★★★★★ | 7549 |
| HP DeskJet 5550 | 160 | ★★★★★ | 10896 |
| HP Photosmart 7350 | 220 | ★★★★★ | 10896 |

Джойстики

| | | | |
|-------------------------------------|----|-------|------|
| Genius Flight 2000 F-22X | 9 | — | — |
| Genius Flight 2000 F-23 | 16 | ★★★★★ | 9533 |
| Genius MaxFighter F310 | 24 | ★★★★★ | 5529 |
| ThrustMaster Top Gun Fox 2 Pro | 52 | ★★★★★ | 9533 |
| Logitech Wingman Force 3D | 55 | ★★★★★ | 9533 |
| ThrustMaster Top Gun Afterburner II | 65 | ★★★★★ | 9533 |
| Logitech Wingman Strike Force 3D | 70 | ★★★★★ | 9533 |

Игровые рули

| | | | |
|--|-----|-------|------|
| SVEN RockFire Star Deluxe | 36 | ★★★★☆ | 9783 |
| Logitech Wingman Formula Force GP | 63 | ★★★★★ | 9783 |
| ThrustMaster Force Feedback Racing Wheel | 125 | ★★★★★ | 9783 |
| Logitech MOMD Force | 160 | ★★★★★ | 9783 |

Мобильные телефоны

| | | | |
|----------------------|-----|-------|-------|
| Motorola T192 | 85 | ★★★★☆ | 10892 |
| Siemens C35i | 100 | ★★★★★ | 10892 |
| Siemens C45 | 115 | ★★★★★ | 10892 |
| Siemens A50 | 135 | ★★★★★ | — |
| Nokia 3510 | 180 | ★★★★★ | 10417 |
| LG-W3000 | 190 | ★★★★★ | — |
| Siemens S45/ME45 | 230 | ★★★★★ | 8401 |
| Samsung SGH-N600/620 | 250 | ★★★★★ | 9778 |
| LG-510w | 260 | ★★★★★ | 10108 |
| Siemens SL45/SL45i | 290 | ★★★★★ | 6491 |
| Samsung SGH-A800 | 300 | ★★★★★ | — |
| Samsung SGH-T100 | 460 | ★★★★★ | 10107 |
| Nokia 7650 | 600 | ★★★★★ | 10891 |

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки месяца» дают покупателю полное представление о том, как должен быть оснащен ПК данной ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

В перечень лучших комплектующих попадают продукты, отличившиеся в наших тестированиях, и те, что не имеют конкурентов в своей ценовой категории. Все они представлены в базе «Hot Line» (www.itc.ua/hl/), с помощью которой легко найти компании, занимающиеся их продажей. Рейтинг устройства может быть пересмотрен в сторону повышения в связи с его переходом в более низкую ценовую категорию.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, используйте «Hot Line». Для получения более подробной информации о продукте обращайтесь к нашей онлайн-базе: например, если для данного устройства указан номер 1234, статья о нем находится по адресу www.itc.ua/1234.

| | Цена, \$ | Рейтинг | www.itc.ua/#### |
|---------------------------------|----------|---------|-----------------|
| Цифровые фотокамеры | | | |
| BenQ DC 1300 | 100 | ★★★★★ | 10422 |
| Muslek MDC-3000 | 210 | ★★★★☆ | 10422 |
| Olympus Camedia C-120 | 220 | ★★★★★ | 10422 |
| Nikon Coolpix 2000 | 265 | — | — |
| Olympus Camedia C-220 Zoom | 265 | ★★★★★ | 10422 |
| BenQ DC 3310 | 335 | ★★★★★ | 10198 |
| Canon PowerShot A40 | 355 | — | — |
| Olympus Camedia C-300 Zoom | 395 | ★★★★★ | 10422 |
| Nikon Coolpix 2500 | 400 | ★★★★★ | 10902 |
| Olympus Camedia C-3020 Zoom | 510 | — | — |
| Canon Digital IXUS V3 | 600 | — | — |
| Minolta Dimage F100 | 645 | ★★★★★ | 11235 |
| Nikon Coolpix 4500 | 735 | ★★★★★ | 11235 |
| Olympus Camedia C-4040 Zoom | 770 | ★★★★★ | 8079 |
| Canon PowerShot G3 | 965 | — | — |
| Nikon Coolpix 5700 | 1330 | ★★★★★ | 11235 |
| Sony CyberShot F717V | 1150 | — | — |
| Звуковые платы | | | |
| Leadtek WinFast 6X | 18 | ★★★★★ | 7788 |
| Sound Blaster Live! 5.1 | 35 | ★★★★★ | 7788 |
| Sound Blaster Audigy | 65 | ★★★★★ | 8078 |
| Terratec SixPack 5.1+ | 70 | ★★★★★ | 7788 |
| Sound Blaster Audigy 2 | 130 | — | 11536 |
| Hercules Game Theatre XP 6.1 | 150 | ★★★★★ | 7788 |
| Terratec DMX 6fire 24/96 | 180 | ★★★★★ | 9538 |
| Sound Blaster Audigy 2 Platinum | 220 | ★★★★★ | 11536 |
| Мониторы | | | |
| 17" LG Flatron 795FT Plus | 205 | ★★★★★ | 8080 |
| 17" Samsung SyncMaster 757NF | 230 | ★★★★★ | 8080 |
| 19" LG Flatron 915FT Plus | 300 | ★★★★★ | 8080 |

| | Цена, \$ | Рейтинг | www.itc.ua/#### |
|-------------------------------------|----------|---------|-----------------|
| 19" Samsung SyncMaster 959NF | | | |
| 19" Philips 109P20 | 420 | ★★★★★ | 11532 |
| 19" Sony Mulliscan G420 | 570 | ★★★★★ | 8080 |
| Жесткие диски 7200 об/мин | | | |
| 40 GB Seagate Barracuda ATA IV | 83 | — | — |
| 40 GB Western Digital WD400BB | 84 | — | 11633 |
| 40 GB Maxtor D740X | 85 | — | 11633 |
| 40 GB Samsung SpinPoint SP4002H | 81 | — | — |
| 80 GB Western Digital WD800JB | 125 | — | — |
| 120 GB Western Digital WD1200JB | 185 | — | 11633 |
| Приводы CD-RW | | | |
| 24X/10X/40X TEAC CD-W524E | 70 | — | 9152 |
| 32X/12X/40X Mitsumi CR-480ATE | 70 | ★★★★★ | 10423 |
| 40X/12X/48X Teac CD-W540EK | 80 | ★★★★★ | 10423 |
| 44X/24X/44X Yamaha CRW-F1E | 150 | ★★★★★ | 11233 |
| Акустические системы | | | |
| 2.0 SVEN SPS-611 | 25 | — | — |
| 4.1 Altec Lansing 641 | 270 | ★★★★★ | 8900 |
| 5.1 Creative Inspire 5300 | 85 | ★★★★★ | 9529 |
| 5.1 Juster DHT-510 | 110 | ★★★★★ | — |
| 5.1 SVEN YF-1A | 135 | ★★★★★ | 9786 |
| 5.1 SVEN HT-485 | 162 | ★★★★★ | 11526 |
| 5.1 Creative Inspire 5700 Digital | 270 | ★★★★★ | 9529 |
| Оптические мыши | | | |
| Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A | 15 | — | — |
| Logitech Pilot Wheel Mouse Optical | 24 | ★★★★★ | 9784 |
| Logitech MX300 | 40 | ★★★★★ | 11527 |
| Logitech MX500 | 50 | ★★★★★ | — |
| Microsoft IntelliMouse Optical 1.1 | 27 | ★★★★★ | 9784 |
| Microsoft Explorer 3.0A | 37 | ★★★★★ | 9784 |
| Logitech Dual Optical | 43 | ★★★★★ | 9784 |

Delfics
компьютеры

Общайтесь с друзьями!

Компьютер Delfics® на базе процессора Intel® Pentium® 4 позволяет Вам общаться с друзьями

КОМПЬЮТЕР Delfics®
ИМЕЕТ ВЫСОКИЙ
УРОВЕНЬ
ИНТЕЛЛЕКТА

КОМПЬЮТЕР Delfics®
ИМЕЕТ ВЫСОКУЮ
СКОРОСТЬ
И ЧРЕЗВЫЧАЙНУЮ
МАНЕВРЕННОСТЬ

КОМПЬЮТЕР Delfics®
ИМЕЕТ ОГРОМНУЮ
МОЩНОСТЬ И ВЫСОКУЮ
НАДЕЖНОСТЬ



СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ "ГИГАБАЙТ"

ул. Большая Житомирская, 6
(М «Майдан Незалежності»)
тел.: 229-84-76, 229-22-15,
237-67-15

ул. Ивана Кудри, 20
(М «Дружби народів»)
тел.: 531-97-28,
268-65-53

COMPASS
www.delfics.com

В СТИЛЕ HI-TECH



ПОДАРИ

ИГРОВАЯ КОНСОЛЬ

Споры между приверженцами различных игровых платформ не утихают ни на минуту, однако, как говорится, факты – упрямая вещь. Единственным лидером продаж в мировом масштабе является консоль Sony PlayStation 2. Действительно, лучшего подарка для любителя современных игр с прекрасной графикой и увлекательным геймплеем просто не сыскать.

Мы рады сообщить читателям, что наконец-то, спустя почти два с половиной года с момента выхода в свет, а точнее, 7 ноября 2002 г., состоялся официальный дебют PS2 на территории СНГ. Основные отличия локализованной модели от стандартной европейской – русифицированное меню и поддержка 5-й зоны DVD-видео. Ну а такое приятное дополнение, как официальная гарантия от производителя, еще никому не мешало.

Будем надеяться, что российское представительство Sony быстро наладит поставки спелверсии PS2 и в Украину.

Ориентировочная стоимость консоли – \$250.

Ориентировочная стоимость игр для нее – от \$25 до \$50

PC-КАМЕРА

Несмотря на постоянное снижение цен, высококачественные многофункциональные цифровые фото- и видеокамеры все еще дороги для среднего отечественного пользователя. Однако существуют альтернативные бюджетные решения, которые фактически являются Web-камерами с возможностью цифровой фотографии. Они используются как подключенные к компьютеру и, пребывая в этом состоянии, передают изображения через Internet, а также способны снимать фотографии и видеоролики, находясь в автономном режиме.

Ориентировочная стоимость – от \$85





ИГРОВОЙ КОНТРОЛЛЕР

Как? У вашего друга, ежедневно наматывающего виртуальные круги на трассах Need For Speed или Colin McRae Rally, до сих пор нет достойного устройства управления и он вынужден всячески изворачиваться и «рулить» на клавиатуре? Но ведь это же очень неудобно!

Как вы посмотрите на то, чтобы первый подход приятеля к компьютеру в новом году был ознаменован подключением настоящего руля с обратной связью или по крайней мере качественного геймпада?

Кстати, без геймпада о рекордных достижениях в суперпопулярных нынче симуляторах экстремальных видов спорта, файтингах и платформерах можете и не помышлять.

Ориентировочная стоимость — от \$15 до \$150

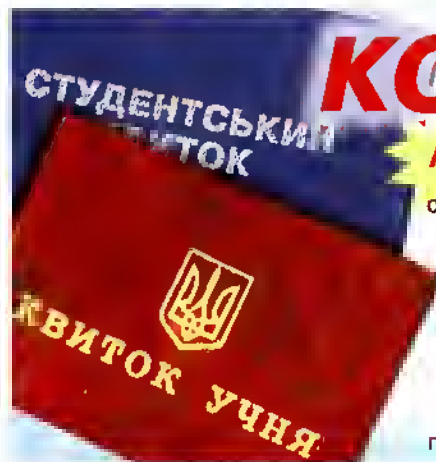
МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН

Среди множества моделей телефонов, предлагающихся в салонах сотовой связи, можно подыскать великолепный подарок для каждого — «от инженера до пенсионера», на любой вкус и кошелек дарящего. Возможно, ради праздничного настроения стоит в какой-то мере отказаться от строго утилитарного подхода и выбрать

аппарат с «изюминкой», способный принести не только пользу, но и радость. Не надо думать, что оригинальные возможности и красивый дизайн присущи только дорогим премиальным моделям — хороший подарок можно найти уже по цене от \$100–120. Благодаря малым габаритам и стильному дизайну Sony Ericsson T100, который мы со-

ветуем приобрести за такую сумму, выглядит несколько не хуже своих собратьев из более высокой ценовой категории. Окончательно определиться с выбором «мобильного» подарка вам поможет обзор (its.ua/10892), опубликованный в сентябрьском номере нашего журнала.

Ориентировочная стоимость — от \$100



КОМПЬЮТЕРЫ set

Сучасні Електронні Технології

АКЦИЯ учись студент!

с 1 октября по 31 декабря.

- ✓ Принимают участие комплектующие и периферия с указанием "Акция"
- ✓ Регистрация по номерам билетов.
- ✓ Среди участников разыгрывается много ценных призов.
- ✓ Подробности на сайте www.set.kiev.ua.



пр. Науки, 4, тел. (044) 250-97-61, set@set.kiev.ua, www.set.kiev.ua

МЫШЬ

Большие и маленькие, хвостатые и бесхвостые, с шариком и без оного, дешевые и дорогие... Список качеств наших любимых домашних компьютерных грызунов можно продолжать до бесконечности.

Казалось бы, мелочь, эта самая мышка, но скромному устройству вполне по силам как пероритить настроение человеку на целый день (если она работает со

собоями), так и вознести его на самые невообразимые высоты (к примеру, безошибочно функционирова при сверхинтенсивном игровом процессе и 3D-action).

Никто не станет спорить, что подарок должен быть не только полезным, обладать хорошим набором функциональных особенностей, но и отличаться приятной внешностью. В этом смысле вы не должны столкнуться с неразрешимыми проблемами. Ведь ведущие

производители компьютерных мышей предлагают немало устройств, чтобы доставить их продукты радовали глаз.

Ориентировочная стоимость — от \$15 до \$50



ВИДЕОКАРТА

В жизни каждого пользователя домашнего ПК (особенно если он предпочитает посвящать свой досуг современным играм, требующим изрядных аппаратных ресурсов) наступлет момент, когда на повестке дня встает вопрос о неизбежном апгрейде системы.

В списке главных кандидатов на модификацию обязательно окажется видеокарта. Людей, имеющих определенный уровень познаний в ком-

пьютерном железе, хлебом не корми — дай поэкспериментировать с разгоном. А если к тому же видеокарта, прекрасно приспособленная к экстремальным нагрузкам, помещена не в обычную коробку, а в эксклюзивную оригинальную упаковку, то ценность ее как подарка возрастает в несколько раз.

Типичный пример — миниджевая Sparkle SP7200T6 GeForce4 Ti4600, упакованная в алюминиевую «консервную» банку и имеющая в качестве бесплатного приложения шикарный набор игрового ПО.

Ориентировочная стоимость — \$350



Необхідно негайно замовити авіаквиток?

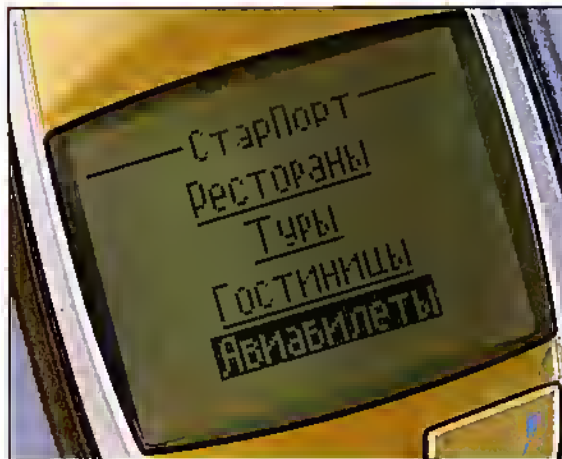
Це просто — скористайся системою замовлень авіаквитків на wap.starport.com.ua!

Ліцензія Державного комітету зв'язку та інформатизації України №009503 від 12.04.01

СтарПорт мобільний Інтернет-портал

Візьми інформацію з собою!

(044) 466 0 466
www.starport.com.ua
★ КИЇВСТАР GSM
L EYMECO LTD RAS



MP3-ПРОИГРЫВАТЕЛЬ

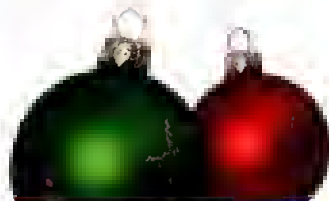
Судя по количеству прохожих в наушниках, наш народ постепенно превращается из «самого читающего» и «самого слушающего». В последние годы в когорту источников «мобильного звука», потеснив кассетные аудиоплееры и «дискмены», стремительно ворвались MP3-проигрыватели.

Мало какие современные цифровые устройства могут сравниться с MP3-плеерами бо-

гатством ассортимента буквально по всем параметрам (дизайн, габариты, цена, используемые технологии хранения информации, а соответственно, и ее объем).

Чтобы выбор подходящего новогоднего подарка меломану не превратился в настоящую «головную боль» для дарящего, рекомендуем ознакомиться с результатами тестирования (исл.10111), в процессе которого через нашу Тестовую лабораторию прошло около полусотни портативных проигрывателей.

Ориентировочная стоимость — от \$90 до \$130



ЗВУКОВАЯ КАРТА

Для начала предложим цитату из одного материала, увидевшего свет на страницах нашего журнала: «Высочайшее качество звука, реалистичный трехмерный звук в играх, поддержка многоканального звука в DVD-фильмах, мощ-

ный аудиопроцессор для создания музыки, цифровой выход для подключения высокочастотной акустики... О чем еще можно мечтать, говоря о звуковой плате?».

Издавна аудиокарты ассоциируются в сознании пользователей с торговой маркой Sound

Blaster, принадлежащей Creative Labs. Эта компания не сдает лидирующих позиций в области компьютерного звука и поныне, а каждый ее очередной продукт отличается новым уровнем качества и функциональных возможностей.

Несомненный хит ныне — это предновогоднего подарочного сезона — звуковые платы на базе Sound Blaster Audigy 2, способные удовлетворить самые высокие требования игроков, любителей DVD-видео и меломанов.

Ориентировочная стоимость — \$130



АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

Победное шествие формата DVD-видео продолжается, а пространственному позиционированию звука уделяют все большее внимание разработчики современных игр, особенно во всемирно любимом жанре action. В этой ситуации одним из главных вопросов повестки дня становится приобретение

многоканальной акустической системы.

Прямо скажем, компьютерный домашний кинотеатр – удовольствие не из дешевых. Поэтому далеко не каждый любитель высококачественного звука в состоянии изыскать в

своем бюджете средства на покупку классной акустики. Но кто мешает его друзьям объединить материальные активы и погрузить «жертву» в океан окружающего звука?

Существуют оптимальные (по денежным затратам) пути решения этой проблемы, о чем весьма подробно рассказано в нашем обзоре «Внимание!

В фокусе – бюджетная акустика 5.1» (its.ua/11236).

Ориентировочная стоимость – от \$65



Новый король в игре

Платы Albatron PX845PE Pro II

- Intel Pentium® 4 Processor
- Socket 478 with FSB 400/533MHz
- 3 DDR333/266 Memory Slots
- 6 channel AC 97 Audio
- Intel Pro 100 EV LAN
- 2 Serial ATA150 Channels, up to 2 Serial ATA150 Hard Drives
- 1 ATA133 RAID (0,1) Channels, up to 2 ATA 133 IDE Hard Drives
- 2 ATA100 Channels, up to 4 ATA 100 IDE Devices
- 6 USB 2.0/1.1 Ports (4 ports by cable)
- BIOS Mirror™
- Voice Genie™

Графические видеоадаптеры Albatron MX 480

- nVIDIA GeForce4 MX440-8X GPU
- AGP 8X/4X/2X with AGP Texturing and Fast Writes
- 64MB 128 bit mBGA DDR
- Supports Lightspeed Memory Architecture (LMA) II offer fluid frame rates for the latest 3D and 2D applications
- Supports Accuviv Antialiasing (AA) for better full-scene antialiased quality at performance
- Supports nView multi-display options
- Supports TV-OUT
- Bundle DVD player software



Albatron

www.albatron.com.tw



COMPASS

www.compass.com.ua

СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ "ГИГАБАЙТ"

ул. Большая Житомирская, 6
тел.: 229-84-76, 229-86-43,
237-67-15

ул. Ивана Кудри, 20
тел.: 531-97-28,
268-65-53



КЛАВИАТУРА

Опыт показывает, что такой, казалось бы, незаметный, но постоянно используемый элемент персональной компьютерной системы, как клавиатура, начинает привлекать внимание своего хозяина только тогда, когда ее состояние действительно плачевно. Это значит, что у большинства пользователей ПК неожиданно полученная в подарок «дощечка с клавишами» должна вызвать неподдельный энтузиазм, особенно в том случае, если она хоть немного отличается от навязшего в зубах стандарта.

Да, товарищи, даже в области таких «консервативных» по своей сути устройств ввода, как клавиатуры, технический прогресс не стоит на месте. Ведущие производители постоянно обновляют модельные ряды, расширяя функциональные возможности (путем добавления специальных клавиш, полезных при работе в Internet, а также при просмотре и прослушивании мультимедийного контента) и улучшая эргономические параметры.

Кстати, если вы решили остановить свой выбор на клавиатуре, рекомендуем взять на вооружение обзор новинок, опубликованный на стр. 32–40 этого номера нашего журнала.

Ориентировочная стоимость
от \$15 до

ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ПЕРСОНАЛЬНОГО КОМПЬЮТЕРА

В метке Деда Мороза во все времена можно было обнаружить настоящие россыпи разнообразных игрушек. В наш век высоких технологий популярность кукол, мишек и машинок несколько упала, зато армия сторонников интерактивных компьютерных развлечений множит свои ряды за счет представителей практически всех возрастных групп – от дошколят до пенсионеров.

Не будем кричать душой: найти в продаже настоящие лицензионные игры в подарочных упаковках и DVD-боксах еще до-

вольно трудно, но ситуация быстро меняется к лучшему. Все больше появляется качественных отечественных продуктов, да и задержки выхода официальных локализаций популярных зарубежных хитов встречаются реже и реже.

Найдя «под елочкой» коробку с любимой игрой, в которой, кроме диска, лежат еще и руководство, и футболка с ее символикой (а может, и какие-нибудь другие сувениры), настоящий геймер будет в восторге.

Ориентировочная стоимость лицензионных игр в DVD-боксах и подарочных упаковках –
от \$5 до \$50



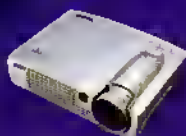


DC 3310
 CCD Technology
 3.34 Megapixels
 2048x1536
 Auto-focus
 Movie Mode including audio
 1.8" TFT LCD
 205g

**безупречная технология + превосходный дизайн
 = (наслаждение)²**



LCD мониторы/
Мониторы



Проекторы



CD-ROM / CD-RW
DVD / Медиа



Сканеры/
Цифровые камеры

Самое замечательное в желаниях — это их осуществление: превосходная передача изображения с исключительной глубиной цвета, качество, которое убеждает даже самых требовательных потребителей. Добавьте к этому надежность, простоту в использовании, новейшие технологические разработки, совершенный дизайн и эффективный сервис. И как результат — больше привлекательных продуктов, больше довольных потребителей, больше хорошего настроения и успеха, больше исполненных желаний. **BenQ. Enjoyment Matters.** www.BenQ.at

BenQ

Enjoyment matters



Дистрибьютор в Украине:
компания «Навигатор»
г. Киев, ул. В. Василевской, 13/1,
(044) 241-9494 www.navigators.ua

Донецк
АМИ (062) 3342222
Киев
Интерплей (044) 2358217, 2349589

Луганск
Укрспецтехника (0642) 580787, 553721
Харьков
МКС (0572) 141425

Одесса
Тид (048) 2290812,
2375222, 2346723,
2220433, 2344120

Домашний ПК 2003

То, что сегодня является мечтой, уже завтра становится реальностью – так стремительно происходят изменения в мире информационных технологий. Система, представленная на этих страницах, – это не «Компьютер мечты 2002» с запредельной ценой, в прототип обычного домашнего ПК образца 2003 года.

Видеокарта Club-3D Radeon 9700 Pro 128 MB, \$380

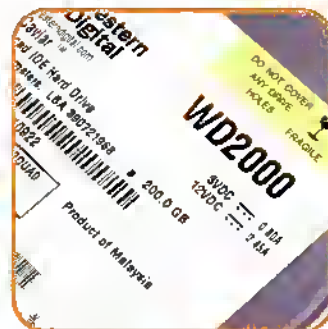
Игры 2003 года, в частности DOOM III, заставят нас сдать в утиль наши видеокарты и приобрести 3D-акселератор нового поколения.



Процессор

Pentium 4 3,06 GHz, \$645

В 2003 году процессоры «вырастут» не только количественно – в смысле тактовой частоты, но и качественно. Реальным подтверждением тому является новый Intel Pentium 4 3,06 GHz с технологией Hyper-Threading.



Жесткий диск 200 GB Western Digital WD2000JB, \$358

Емкость IDE-винчестеров удваивается ежегодно, и 2003 год не будет исключением из этого правила.



Память

Corsair CMX512-3200, \$182

Сегодня 512 MB – оптимальный объем памяти, но есть все основания полагать, что в 2003 году найдется применение и для 1 GB. Что касается быстродействия памяти – нас ожидает стандарт PC3200 (400 MHz DDR SDRAM).



Пишущий DVD-привод Sony DRU-500A, \$350

Война форматов записываемых DVD закончится в 2003 году: Sony уже выпустила устройство, работающее с DVD-R/-RW и DVD+R/+RW в дополнение к обычным CD-R и CD-RW.

Корпус

Thermaltake Xaser II 5000 Plus, \$150

В 2003 г. придет мода на алюминиевые корпуса и необычные дизайнерские решения. Возрастет и функциональность корпусов – система мониторинга температуры и управления вентиляторами перестанет быть экзотикой.



Материнская плата ASUS P4PE, \$170

ASUS P4PE – пример того, как будут оснащаться материнские платы 2003 года: USB 2.0, FireWire, 6-канальный звук с цифровым выходом, Serial ATA, Gigabit LAN, RAID, расширенные средства для разгона и управления вентиляторами, система защиты BIOS.

Звуковая плата Creative Sound Blaster Audigy 2, \$135

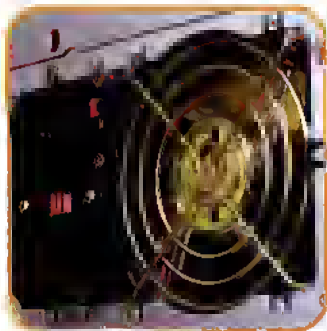
DVD-Audio и 6.1-канальный звук стали доступными на ПК с появлением Audigy 2. Надеемся, что эти возможности будут востребованы уже в следующем году.

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ:

| |
|---------------------------|
| ASUS |
| Club-3D |
| Corsair, Western Digital |
| Creative |
| Hewlett-Packard, Logitech |
| Intel |
| Samsung |
| Sony |
| Super Flower |
| Thermaltake |
| Z-VEL |

| | |
|-----------------------------------|-----------------|
| ASUSTeK Computer | www.asus.com.tw |
| «Навигатор» | (044) 241-9494 |
| Entry | (044) 246-8462 |
| ELKO Kiev | (044) 461-9670 |
| DataLux | (044) 249-6303 |
| Представительство Intel в Украине | (044) 490-6488 |
| Samsung Electronics | 8-800-5020000 |
| BMS Trading | (044) 572-3232 |
| IT-Link | (044) 238-2935 |
| NIS | (044) 234-7487 |
| «Вектор-Киев» | (044) 228-7321 |





Блок питания
Super Flower SF-320TS/DF, \$58
 2003 год — год борьбы с шумом, издаваемым компьютером. Даже блоки питания начнут оснащать ручным регулятором частоты вращения вентиляторов.

Flash-диск/MP3-плеер
Creative MuVo 64 MB, \$130
 На смену флоппи-дисководу идет flash-диск, а MP3-плееры вытесняют другие устройства на рынке портативного аудио.



Беспроводная Web-камера
Logitech QuickCam Cordless, \$200

В следующем году периферия станет беспроводной, а Web-камеры — стандартным аксессуаром ПК.



ADSL-модем
ZyXEL Prestige 630, \$140

В 2003 году скоростные каналы доступа в Internet станут реальной альтернативой dial-up-подключению. Наконец-то мы сможем полноценно играть и общаться друг с другом в Internet.



LCD-монитор 17"
Samsung SyncMaster 172W, \$650

Эта модель — первая из доступных широкоформатных ЖК-панелей. Если в 2003 году формат 16:9 не станет стандартом для домашних LCD-мониторов, то диагональ 17" — это уж точно.

Клавиатура и мышь Logitech Cordless Desktop Optical, \$125
Оптическая Мышь Logitech MX500, \$50

Беспроводная клавиатура и мышь — вещи незаменимые для мультимедийного ПК. Технологии беспроводной связи теперь уже более совершенные, но от этого аккумуляторы не стали легче — для игр мы будем по-прежнему использовать проводную оптическую мышь.



Акустика Creative Inspire 6.1 6700, \$170

В следующем году начнется переход от 5.1-канального аудио к 6.1-канальному. Компания Creative уже выпустила комплект мультимедийной акустики 6.1.

Струйный фотоприпртер
Hewlett-Packard Photosmart 7350, \$200

Цифровое фото переживает настоящий бум, а вместе с ним — струйные фотоприпртеры и устройства чтения карт flash-памяти.



СОДЛО НА КЛАВНАТУРЕ



Сергей
Светличный

Клавиатуры чем дальше, тем сильнее «обрастают» дополнительными клавишами, облегчающими выполнение рутинных операций. Первыми пасточками в свое время стали клавиши *Win* и вызов контекстного меню, значительно облегчившие работу в новой тогда операционной системе Windows 95. Затем появились *Power* (включение компьютера), *Sleep/Wake Up* (переход в спящий режим и выход из него), ну а потом понеслось...

В итоге сейчас при покупке клавиатуры нет смысла приобретать «простые» модели — стоит ли они будут или столько же, или совсем немногим меньше, чем их «мультимедийные» собратья (это при условии, что вы их вообще найдете — некоторые производители уже прекращают выпуск немультимедийных моделей).

Итак, решено — брать надо «мультимедийно». Что же про нее следует знать? Ниже мы постараемся ответить на этот вопрос.

Дополнительных клавиш сейчас развелось немало, а очень много, буквально на все случаи жизни. Каких-либо стандартов (в отличие от уже упомянутых классических Win и вызов контекстного меню) здесь нет, каждый производитель изобретает что-то свое. Но, тем не менее, при желании можно выделить несколько основных направлений, общих для всех или практически всех мультимедийных клавиатур.

В первую очередь, это работа с браузером — как правило, его за-

ред/назад, обновление страницы, прекращение загрузки, вызов Favorites. Некоторые производители добавляют еще и загрузку определенных сайтов (выбранных пользователем). Следует отметить, что все вышеперечисленные операции будут работать только с Internet Explorer, поддержка альтернативных браузеров заканчивается на их запуске.

Следующая категория — управление мультимедийным про-



Три кнопки над клавишами управления курсором значительно облегчают работу с буфером обмена

игрывателем. Здесь, как это ни странно, обнаруживается довольно много нюансов. Во-первых, есть клавиатуры, которые могут работать только со своим собственным плеером (идет в поставке вместе с программным обеспечением, необходимым для функционирования дополнительных клавиш). Естественно, такой плеер не способен конкурировать с Windows Media Player или Winamp, так что пользователь фактически оказывается перед выбором — либо оставаться со своим любимым плеером

и забыть о мультимедийных клавишах, либо перейти на «клавиатурный» проигрыватель, существенно потеряв при этом в функциональности.

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КЛАВИАТУРЫ

| Модель | Количество дополнительных клавиш | Цена, \$ | Оценка |
|--|----------------------------------|----------|--------|
| A4 Tech Health Keyboard K8S-8 | 19 | 11 | ★★★★☆ |
| Chicony Intelligent Ergonomic Keyboard KB-9938 | 7 | 22 | ★★★★☆ |
| Clicker F-21U8 | 19 | 13 | ★★★★☆ |
| EZ-3000 Multimedia Office Keyboard | 25 | 14 | ★★★★☆ |
| EZ-6000 Smart Office Keyboard | 33 | 20 | ★★★★☆ |
| EZ-8000 Smart Office Keyboard | 33 | 23 | ★★★★☆ |
| EZ-8810 Slim Office Keyboard XP | 19 | 10 | ★★★★☆ |
| Genius Comfy KB-12M | 12 | 12 | ★★★★☆ |
| Genius Multimedia-Internet Keyboard K8-19e | 19 | 14 | ★★★★☆ |
| Logitech Office Internet Keyboard | 13 | 16 | ★★★★☆ |
| Logitech Internet Navigator Keyboard | 20 | 30 | ★★★★☆ |
| SVEN Multimedia 730 | 18 | 8 | ★★★★☆ |
| SVEN Multimedia 800 | 19 | 10 | ★★★★☆ |
| SVEN Ergonomic 2500 | 25 | 18 | ★★★★☆ |
| SVEN Elegance 5090 | 14 | 19 | ★★★★☆ |
| SVEN Power Office 8000 | 33 | 25 | ★★★★☆ |

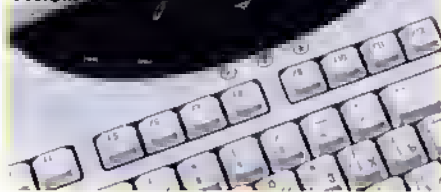
Ряд клавиатур работает с плеером, с которым проассоциированы мультимедийные файлы. — т. е. если вы слушаете музыку с помощью Winamp, то это будет Winamp, если предпочтете стандартный WMP, то, соответственно, он. Самые же «продвинутые» модели позволяют выбирать плеер по вкусу — так делает, например, клавиатура Logitech Internet Navigator.

В офисные модели дополнительно часто добавляют клавиши для работы с буфером обмена — несмотря на кажущуюся безусловную полезность, удобство использования очень сильно зависит от их расположения — вполне может оказаться, что привычные комбинации вроде <Ctrl + C> будут все-таки удобнее.

И, пожалуй, последнее — колесико прокрутки, дублирующее мышь. Кроме своей основной функции (например, в браузере достаточно удобно про-

сматривать длинную страницу, не отрываясь от клавиатуры), оно может вызывать собственное контекстное меню (если колесико способно работать на

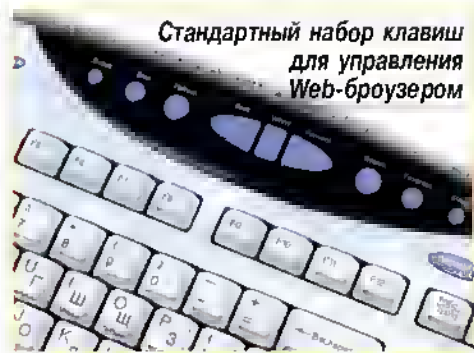
Одна из наиболее удачных реализаций управления мультимедийным проигрывателем



нажатие, естественно) — для запуска приложений или выполнения каких-либо других операций (зависит исключительно от программного обеспечения и фантазии производителя клавиатуры).

И напоследок необходимо пояснить, какие параметры учитывались при выставлении рейтинга. Во-первых, это удобство печати — какой бы мультимедийной ни была клавиатура, набор текстов по-прежнему остается ее основной

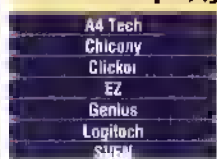
задачей. Во-вторых, надежность и эргономичность — т. е. количество мультимедийных клавиш и продуманность их расположения. И в-третьих, — функциональность программного обеспечения, поскольку оно также играет здесь весьма немаловажную роль. ■



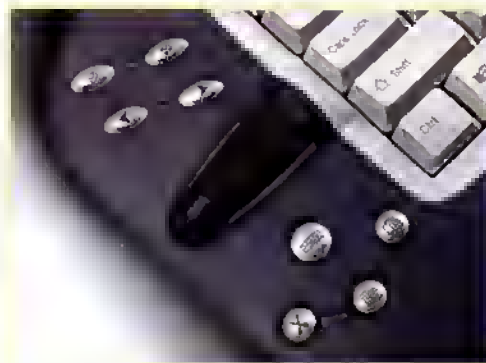
Стандартный набор клавиш для управления Web-браузером

пуск (вызывается обычно стандартный браузер, так что если вы установили в качестве такового альтернативный, то запускаться будет именно он), переход впе-

Редакция благодарит компании, предоставившие продукты для тестирования



IT-Link: тел. (044) 238-2933
«Фоліат ФПК»: тел. (044) 220-1396
IT-Link: тел. (044) 238-2933
DataLux: тел. (044) 249-6303
«Зеленая Волна»: тел. (044) 239-9889



Обычное колесико прокрутки порой принимает весьма причудливые формы

A4 TECH HEALTH KEYBOARD KBS-8

★★★★☆

Цена — \$11

Расположение клавиш на данной клавиатуре очень необычное — по сути, это альтернативный подход к созданию эргономичной модели. На первый взгляд кажется, что освоиться с ней будет очень тяжело (в комплекте даже идет программа для обучения слепой печати на ней), однако на деле оказывается, что ничем особенным, кроме внешнего вида, такая рас-

кладка от обычной не отличается — печать вслепую не вызывает абсолютно никаких проблем. Правда, и об особой эргономичности тоже говорить не приходится — кисти рук на этой клавиатуре расположены точно так же, как и на обычной. Клавиши нажимаются легко, со слабым кликом.

В комплект мультимедийных клавиш входят управление браузером, медиаплеером, уровнем громкости, запуск калькулятора — в общем, стандартный набор.



CHICONY INTELLIGENT ERGONOMIC KEYBOARD KB-993B

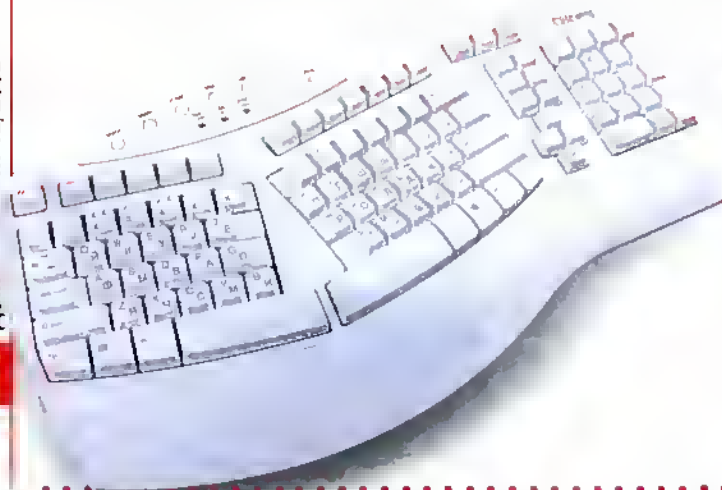
★★★★☆

Цена — \$22

Дополнительных клавиш немного, всего семь (запуск браузера, почтового клиента, поиска, переход в ждущий режим, управление громкостью), но благодаря этому их использование не вызывает никаких проблем, и очень быстро по ним начинаешь попадать вслепую. Блок клавиш слева от дополни-

тельной цифровой клавиатуры отличается от общепринятого дизайна и скопирован с достаточно старой Microsoft Natural Elite (от нее, кстати, позаимствована и общая концепция эргономичного исполнения).

Клавиши нажимаются с некоторым усилием (в особенности пробел), клик небольшой, но есть, так что быстрый набор текста на KB-993B возможен (нужно только привыкнуть к новой раскладке — а это всего лишь вопрос времени).



CLICKER F-210B

★★★★☆

Цена — \$13

Самая эффектная клавиатура в обзоре, но не самая удобная. Клавиши даже не мягкие, а уже скорее упругие и абсолютно лишены клика — чтобы нажать их до срабатывания, нужно приложить некоторое усилие, а это практически полностью исключает быстрый набор текста.

Мультимедийных клавиш среднее количество — 19 штук. Как обычно, это управление

браузером и медиаплеером. Программное обеспечение у нас работало несколько нестабильно — пару раз высказывало сообщение об ошибке, после чего приложение закрывалось. Правда, и после этого Internet-клавиши продолжали работать.

Определенные неудобства связаны с клавишей Fn, вписанной на место клавиши Win. Из-за этого, по привычке нажимая на Win, попадаешь по Fn, а пытаясь нажать Alt, вызываешь системное меню.



EZ-3000 MULTIMEDIA OFFICE KEYBOARD

★★★★☆

Цена — \$14

Весь верхний ряд функциональных клавиш имеет двойное значение (переключение между ними осуществляется нажатием клавиши в правом верхнем углу) — на них назначены некоторые часто используемые команды из текстового редактора и почтового клиента. Весь блок дополнительных клавиш делится на две части — для ра-

боты с браузером и офисными приложениями и для управления медиаплеером.

Клавиши нажимаются легко, с небольшим, но ощутимым кликом — так что печатать вслепую на ней оказывается очень удобно.

Из недостатков стоит упомянуть ненадежное крепление эргономичной подставки и непродуманное покрытие клавиш — они очень легко пачкаются, из-за чего клавиатура может быстро потерять «товарный вид».



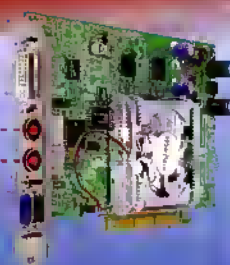
AGP 8X

Graphic Card

WinFast CINEMA 80 upgradeable

AGP 8X

& Motherboard



A180 / A280 Graphic Card



- NVIDIA GeForce MX440-8X / T4200-8X
- AGP 8X / Parallel Graphics Architecture
- iView Display Technology
- EZBIOS: BIOS to-recovery
- Hardware Monitor:
 - AGP8X LED, POWER LED, ERROR LED
- TV-Out: Supports up to 1024x768
- DVI: Supports digital monitor output
- MyVIVO: Multimedia total solution

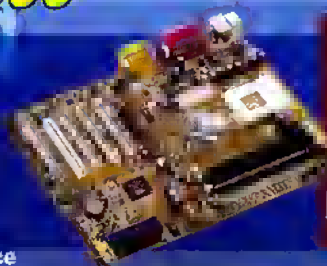


FSB333

K7NCR18 series Motherboard

- New NVIDIA nForce™ 2 platform processor
- Supports 333 MHz FSB for AMD K7 CPU
- 128-bit Dual DDR memory architecture
- Supports AGP 8X for high-end 3D graphics
- Supports USB 2.0 and ATA 133
- Built-In 10/100 Mbps LAN interface on board
- Provide pin-header for Smart Card Reader Interface
- Leadtek CPU O.T.S. system (Over Temperature Shut-down)
- X-BIOS II and Speed Gear II Overclocking system
- IEEE 1394 Firewire interface and Hardware Dolby Digital

(K7NCR18D Pro and K7NCR18G Pro)



www.leadtek.com



Дистрибутор в Україні, ТОВ «ФОЛГАТ ФТК»
03150, м. Київ, вул. Горького (Антоновича), 51,
т/ф (38044) 451 4021, 227 5143, 220 1396, 246 6292
www.folgat.kiev.ua

P/N:W9000235

EZ-6000 SMART OFFICE KEYBOARD

★★★★☆

Цена — \$20

Как и у всех остальных клавиатур EZ, у 6000 функциональные клавиши также имеют двойное значение. Дополнительные кнопки удобно сгруппированы по тематике — запуск офисных приложений, управление браузером, медиаплеером, работа с буфером обмена. Правда, клавиши управления курсором сделаны настолько оригинально, что

приспособиться к ним очень просто. Кроме того, расположенные совсем рядом с клавишей *Вниз* кнопки *Заккрыть приложение* и *Переключиться в другое приложение* также поначалу могут привести к совершенно неожиданному результату. Находящийся в центре четырехпозиционный джойстик для скроллинга очень жесткий и требует заметного усилия.

Клавиши нажимаются довольно упруго, клик практически отсутствует.



EZ-8000 SMART OFFICE KEYBOARD

★★★★☆

Цена — \$23

В первую очередь обращает на себя внимание огромный размер колесико скроллинга. Выполненное из мягкой резины и очень легкое в прокрутке, оно оказывается чрезвычайно удобным в использовании — по его клику вызывается конфигурируемое меню, позволяющее вставить какой-нибудь текст-заготовку (например, название фир-

мы) или запустить любое приложение. Все остальное достаточно стандартно для клавиатур от EZ (разве что блок клавиш для управления медиаплеером до боли напоминает аналогичный от Logitech Internet Navigator Keyboard). Клавиши нажимаются мягко, почти без клика, однако из-за легкости нажатия быстрый набор текста осуществляется практически без проблем. Кроме того, порадовала очень удобная эргономичная подставка.



EZ-8810 SLIM OFFICE KEYBOARD XP

★★★★☆

Цена — \$10

В целом, клавиатура очень похожа на 3000-ю модель — примерно тот же набор дополнительных кнопок (разве что несколько сокращенный), функциональные клавиши также имеют двойное значение. Нажатие очень легкое, с ощутимым кликом.

Отличия — в размещении (ну и в цвете, разумеется), умень-

шенном размере функциональных клавиш, управления курсором и блока *Insert/Delete/Page Up/Page Down* и т. д. Кроме того, добавлены кнопки для работы с буфером обмена и полностью изменено их расположение, что создает определенные неудобства при работе с текстом.

Эргономичная подставка под кисти рук несъемная и слишком низкая — при работе руки до нее не достают и висят в воздухе, так что ее необходимость вызывает большое сомнение.



GENIUS COMFY KB-12M

★★★★☆

Цена — \$12

Клавиатура упрощенного, скажем так, дизайна. Имеется управление громкостью, медиаплеером (без возможности его запуска), вызов почтового клиента, браузера, вызов Favorites, а также кнопки *Вперед/Назад* и *Sleep*. После установки ПО и

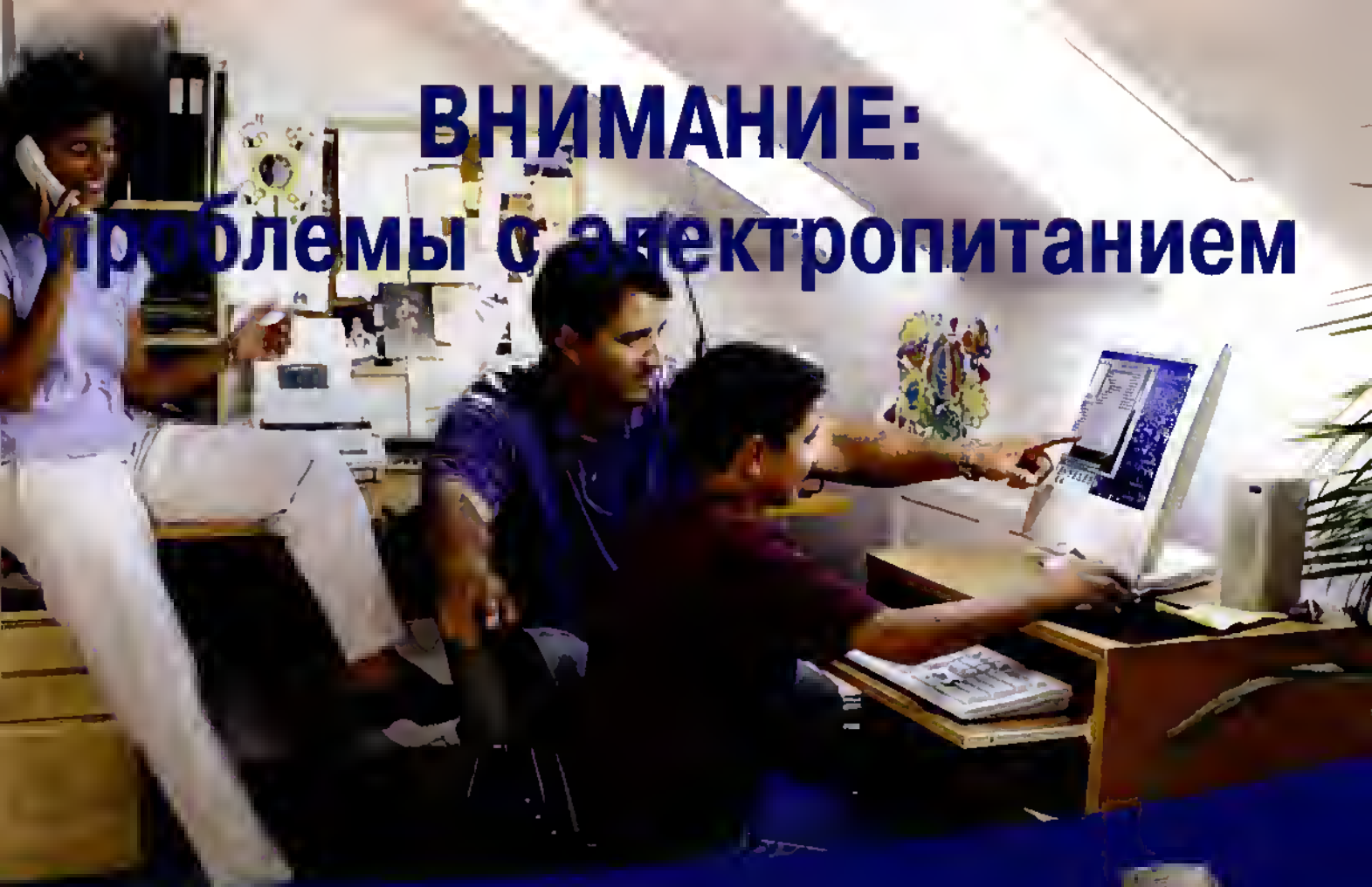
трей помещается логотип Multimedia Keyboard. С ее помощью можно вызвать окно с несколькими кнопками, частично дублирующими дополнительные клавиши на клавиатуре. Переназначить их нельзя.

Клавиши очень мягкие, никакого намека на клик нет, так что быстро печатать вслепую не очень удобно.



ВНИМАНИЕ:

проблемы с электропитанием



Не игнорируйте реальную проблему

Электричество всегда было ненадежным. Ваши компьютеры и другая электронная техника каждый месяц испытывают до 128 различных проблем и помех в электросети*.

Для надежной и бесперебойной работы необходим стабильный источник электропитания. Поэтому вам необходимы решения по гарантированному электропитанию, предлагаемые APC. Без такой защиты вы можете испытать серьезное разочарование, когда небольшой скачок напряжения

прервет ваше путешествие по Интернету, или внезапное отключение электропитания приведет к потере несохраненных данных. Еще неприятнее то, что 88% всех неисправностей оборудования вызываются мельчайшими помехами, заметными только специальным измерительным приборам, но именно они столь губительны для вашего оборудования и ценной информации.

Обратитесь к нам сегодня, и вы получите исчерпывающую информацию о том, как можно поддерживать бесперебойную работу ПК и других электронных устройств при возникновении проблем электропитания дома или в офисе.

ИБП APC Back-UPS® CS

ИБП APC Back-UPS® ES

ЗОЛОТЫЕ ПАРТНЕРЫ APC

| | | |
|---|---|--|
| Навигатор тел. +38 (044) 241-9494 | Technica тел. +38 (062) 385-8245 | RIM-2000 тел. (0562) 655-458 |
| Нафком тел. +38 (044) 241-9530 | K-Trade тел. +38 (044) 252-9222 | MKS тел. (0572) 149-521 |
| NIS тел. +38 (044) 234-3838 | E.Service тел. +38 (044) 464-7777 | AMI тел. (062) 334-2222 |
| Спецвузавтоматика тел. (0572) 121-838 | N-BIS тел. (0482) 28-7070 | T&D тел. (482) 248-911 |

ДИСТРИБЬЮТОРЫ НА УКРАИНЕ

| | |
|---|---|
| Kvazar-Micro тел. +38 (044) 239-9988 | ORSI тел. +38 (044) 230-3474 |
| МТ тел. +38 (044) 458-0034 | Enran Telecom тел. +38 (044) 245-7525 |
| BMS Consulting тел. +38 (044) 461-9961 | Datalux тел. +38 (044) 249-8303 |
| S&T Soft-Tronik тел. +38 (044) 238-5388 | |

ПАРТНЕРЫ НА УКРАИНЕ ПО ПРОДАЖЕ DC-ПРОДУКТОВ

Проэлектро-Киев
тел. +38 (044) 246-1025

ИБП APC 10-480 kVA

НПП Мадек
тел. +38 (044) 241-8464

Зарегистрируйтесь на сайте APC или пришлите ваш запрос по факсу 929-9180

APC предложит вам эффективное решение

Для получения полного каталога продукции APC и возможности участия в розыгрыше цифровой фотокамеры пришлите свой запрос по факсу!

Имя

Адрес

Название организации

E-mail

APC в Москве: 117334, Рязань, Москва, 5-й Донской проезд, д. 21 Б, стр. 10 • Тел.: (095) 929 90 95 • Факс: (095) 929 91 80 • E-mail: apcrus@apc.com
Представительство APC в Киеве тел./факс: +38 (044) 295 50 31

©2002 American Power Conversion. Все товарные знаки являются собственностью своих владельцев.

* Исследование IBM (Sterling Forest, США) на сайте www.contingencyplanning.com

APC
ЛЕГЕНДАРНАЯ НАДЕЖНОСТЬ

Тел: 7-095-929-9095
7-095-929-9179
Факс: 7- 095-929-9180
Факс: +38-044-295-5292

apcrus@apc.com
ktemp@apcc.com

10705r

GENIUS MULTIMEDIA- INTERNET KEYBOARD KB-19E

★★★★☆

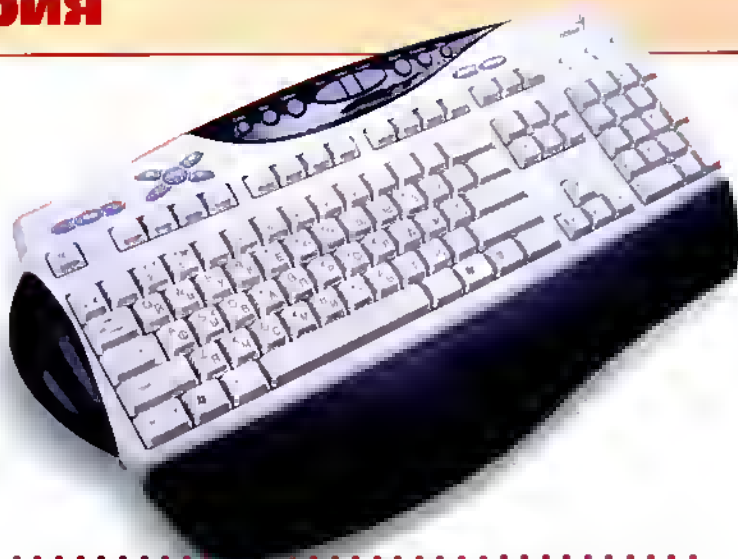
Цена – \$14

По нажатию кнопки *Media* вызвался Winamp, однако клавиши (*Вперед/Назад*, *Пауза*, *Стоп*) функционировать отказались. Кроме медиаплеера, мультимедийные клавиши позволяют работать с браузером, а также запускать калькулятор и «Мой компьютер». Программное обеспечение не настраивается – собствен-

но, нам не удалось его даже найти.

Темно-синий налив сбоку не несет никакой смысловой нагрузки – дизайн клавиатуры достался от другой модели, в которой в этом месте расположено колесико прокрутки.

Клавиши нажимаются легко, с едва ощутимым кликом. Расположение их стандартное, за исключением уменьшенного *Enter* – людям, привыкшим к «двухрядному» вводу, придется переучиваться.



LOGITECH INTERNET NAVIGATOR KEYBOARD

★★★★★

Цена – \$36

Клавиши нажимаются с определенным усилием, к которому, возможно, придется привыкать. Особенностью клавиатуры является фирменная «фишка» Zero-Degree Tilt – «нулевой наклон», благодаря чему достигается особый комфорт при работе с клавиатурой. Клавиши программируются (для полной функциональности нужно установить фирменное ПО).

Это единственная модель в обзоре, подключаемая к USB (в комплекте идет переходник на PS/2), – при желании ее можно использовать как вторую клавиатуру.

Из недостатков – довольно упругие и излишне мягко нажимаемые клавиши (клик практически отсутствует), что не очень способствует быстрому набору текста. Из достоинств – отличная реализация управления медиаплеером, а также удобное колесико прокрутки под левой рукой.

LOGITECH OFFICE INTERNET KEYBOARD

★★★★☆

Цена – \$16

Выглядит поскромнее, чем Internet Navigator, что неудивительно – эта клавиатура рассчитана на применение в офисных ПК (запуск Web-камеры, почтового клиента, браузера, календаря, калькулятора и прочих офисных приложений). Кроме того, имеются клавиши регулировки громкости.

Все функциональные клавиши имеют двойное назначение – переключение между ними осуществляется по клавише *F-Key*. Дополнительные функции: переключение между приложениями, вызов панели управления, поиска, показ рабочего стола, а также управление медиаплеером.

Клавиши нажимаются мягко, но легче, чем у Internet Navigator, так что печатать текст на ней удобнее.



SVEN MULTIMEDIA 730

★★★★☆

Цена – \$8

Набор мультимедийных клавиш стандартен – работа с браузером, медиаплеером, управление громкостью, запуск калькулятора и «Моего компьютера».

Основным достоинством Multimedia 730 (по сравнению с прочими моделями SVEN) можно считать корректную работу с медиаплеером, с которым ассоциированы мультимедийные файлы.

Клавиши нажимаются мягко, практически без клика. К счастью, работа не требует определенных усилий, как это наблюдалось с некоторыми другими клавиатурами, поэтому быстрая печать на Multimedia 730 особых проблем не вызывает.

К сожалению, общее хорошее впечатление серьезно портит «раскраска» клавиатуры – более неудачной расцветки мы еще не видели.



ПОДПИСЫВАЙСЯ!

ВЫИГРЫВАЙ!

ЧИТАЙ!

ТЕПЕРЬ, ПОДПИСАВШИСЬ НА
«ДОМАШНИЙ ПК», ВЫ НЕ ТОЛЬКО
СТАНОВИТЕСЬ НАШИМ ПОСТОЯННЫМ
ЧИТАТЕЛЕМ, НО И УЧАСТВУЕТЕ
В АНЦИИ

**ДОМАШНИЙ
ПК**
ЖУРНАЛ • СЕРИЯ

**вместе
легче
и веселее!**

ELIKS

Canon

«Домашняя фотостудия: принтер для прямой печати с цифровой фотокамеры и ПК Canon BJ S530D и цифровая фотокамера Canon A40»
от компании «Эликс-Центр»
салон-магазин «Світ Canon»
Киев, ул. Константиновская, 56А
тел.: (044) 467-5050
www.eliks.com



Карманный компьютер
Palm m500 от компании
«Компьютер на ладони»
тел.: (044) 458-1757
www.hpc.kiev.ua



Первый среди лучших – монитор Philips 107T40/41
LightFrame III от компании Philips Electronics R0
тел.: (044) 490-9848
www.philips.com/pcstuff

PHILIPS



Мобильный телефон
Nokia 7210
от представительства
Nokia в Украине
тел.: (044) 490-3723
www.nokia.com.ru/ukraine/where2buy



Внешний мобильный накопитель
данных ZIV USB 2.0 20Gb
от компании «InPrice-Украина»
тел. (044) 451-7331
www.inprice.ru,
www.ziv.ru



TV-тюнеры Leadtek WinFast TV-2000XP 0eLux
TV&FM, remote и видеокарта Leadtek GeForce4
MX440 64M DDR TV-out (A17000R-T54) от компании
«ФОЛГАТ ФТН» т/ф.: (044) 451-4021, 227-5143
www.folgate.kiev.ua

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 10 января оформил подписку на журнал «Домашний ПК» за 2003 г. и до 20 января придал оригинал подписного абонемента по адресу: 03110, Киев, просп. Краснозаводский, 51, «Издательский Дом ПК». Желательно оставить себе микрокопию абонемента. В случае, если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу (044) 245-7203, 244-8582 или по почте копию латентного изображения и бланка заказа на подписку.

Подведение итогов акции состоится в конце января 2003г.
Результаты акции будут опубликованы в 2003 г. в «Домашнем ПК», № 3.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
без CD - 23679
с CD - 22615

Стоимость годовой подписки (за 12 номеров) по КATALOG изданий Украины:
без CD - 54,80 грн
с CD - 93,90 грн



Акустическая система Creative® Inspire™ 6.1 6700
от компании Euro Plus тел.: (044) 249-7231, 249-3741
www.eplus.kiev.ua

А также 30 комплектов лицензионных игр в подарочных упаковках и DVD-бонусах от ведущих издателей

SVEN MULTIMEDIA 800

★★★★☆

Цена — \$10

У данной модели несъемная подставка для рук, которая оказывается слишком низкой, из-за чего кисти рук при работе все равно висят в воздухе.

Клавиши довольно жесткие, нажимаются с усилием — в общем, быстро печатать на этой клавиатуре не очень удобно (приходится «бить» по клавишам, почти как на старых пишущих машинках).

Дополнительные кнопки управляют своим собственным мультимедийным проигрывателем (MP3 не поддерживается), уровнем громкости, скроллингом, а также запуском браузера и почтового клиента. Назначение кнопки X'fer так и осталось невыясненным — ее нажатие не приводит ни к чему. В состав ПО входит утилита для автоматической проверки почты — при поступлении корреспонденции на клавиатуре начинает мигать лампочка рядом с клавишей запуска почтового клиента.

SVEN ERGONOMIC 2500

★★★★☆

Цена — \$18

По дизайну клавиатура во многом похожа на Chicony Intelligent Ergonomic Keyboard, но с одной оговоркой: в отличие от последней, SVEN Ergonomic 2500 плоская — у нее отсутствует «горб» между половинками буквенной части клавиатуры, из-за чего она оказывается чуть менее эргономичной — при работе кисти рук по-прежнему развернуты внутрь, что, есте-

ственно, создаст небольшое неудобство.

ПО стандартное, от остальных моделей SVEN ничем особым не отличается. Кнопки управления медиаплеером работают только с собственным проигрывателем. Слева от них находится блок клавиш управления браузером, справа — уровень громкости, скроллингом и масштабированием.

Клавиши не отличаются мягкостью, для их нажатия требуется определенное усилие. Клик отсутствует.

SVEN ELEGANCE 5000

★★★★☆

Цена — \$19

Клавиатура смотрится действительно элегантно. Дополнительные клавиши — запуск браузера, почтового клиента, поиска, калькулятора, регулировка громкости, управление медиаплеером и т. д. Стандартный медиаплеер не подходит, работать можно только с родным проигрывателем.

Круглая блестящая штучка в правом верхнем углу нефункци-

ональна и является обычным декоративным украшением.

Клавиатура очень похожа на ноутбуковую, но нажатие чрезвычайно мягкое, абсолютно без клика, причем ход клавиш очень малесный, т. е. для интенсивного набора она не слишком подходит. К достоинствам можно отнести только небольшие габариты и сохраненный при этом размер клавиш — если на нашем рабочем столе места буквально и обрз, то эта клавиатура станет неплохим выходом.

SVEN POWER OFFICE 8000

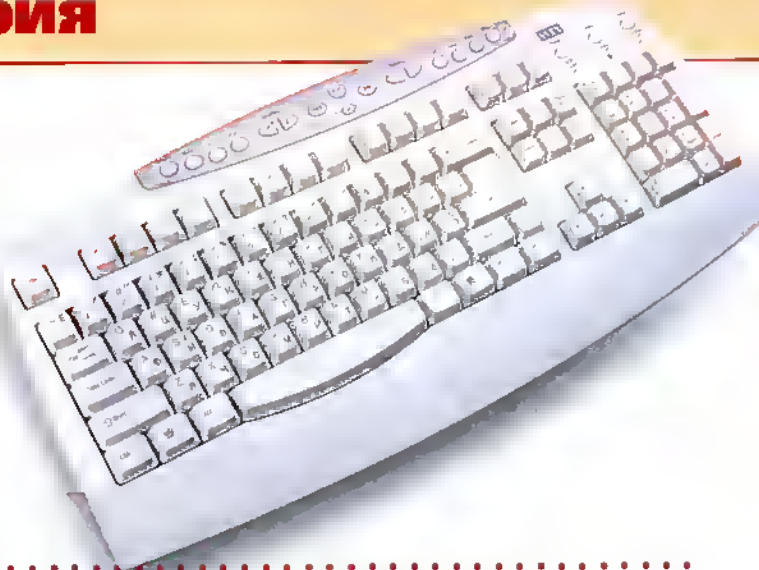
★★★★★

Цена — \$25

Имеются запуск офисных приложений, управление медиаплеером (стандартным), клавиши для работы с буфером обмена, кнопки закрытия программы и переключения между приложениями, а также четырехпозиционный джойстик для скроллинга. Функциональные клавиши, как и у ряда других моделей, имеют двойное значе-

ние, переключаемое с помощью Office Lock.

Расположение клавиш абсолютно стандартное, если не считать суженной части между дополнительной цифровой клавиатурой и основным блоком (из-за чего стрелки управления курсором несколько сдвинулись вправо, потеснив Ctrl, а блок клавиш для перемещения по тексту оказался раздвинут на 90 градусов). Нажимаются они очень мягко, со слабым, почти незаметным кликом.



Shuttle AS45GTR: универсальная основа современного производительного ПК

Публикуется на правах рекламы

Мощность. Скорость. Надежность. Воплощение любого из этих качеств уже само по себе представляет немалую ценность. Но материнская плата Shuttle AS45GTR объединяет их все, являясь универсальной платформой для высокопроизводительных систем.

Вам нужно высокое быстродействие? Построения на чипсете SiS 648, плата поддерживает процессоры Pentium 4 и Celeron с частотой системной шины 533/400 MHz, а также до 3 GB DDR-памяти вплоть до DDR400 (PC3200).

Вы хотите быть на передовом крае новейших графических технологий? К вашим услугам порт

AGP (Pro) нового стандарта – AGP 8X (3.0), его пропускная способность достигает 2.1 GBps.

Не забыта и дисковая подсистема – помимо ATA/133, плата поддерживает также интерфейс следующего поколения Serial ATA. Сверх того, если вам нужно *еще больше* скорости либо повышенной надежности, либо и то, и другое вместе – есть возможность

организовать дисковый массив Serial ATA/ATA133 RAID.

Для подключения высокоскоростных внешних устройств на плате предусмотрены 3 порта IEEE-1394 FireWire и 6 портов шины USB 2.0, которая предоставляет в 40 раз большую пропускную способность по сравнению с USB 1.1, сохраняя при этом полную обратную совместимость. Скanners, цифровые фотокамеры, внешние пишущие приводы CD-RW, USB Flash-дискеты – все эти устройства с поддержкой USB 2.0 смогут работать гораздо быстрее.

Ну а если вы привыкли «выжимать» из аппаратуры все возможное, то Shuttle AS45GTR оснащена полным набором средств для оверклокинга и мониторинга состояния системы. Для удобства работы непосредственно на плате встроены даже кнопки включения/выключения питания и аппаратной перезагрузки.

Shuttle AS45GTR предоставляет мак-

симум возможностей для построения ультрасовременной, отлично сбалансированной системы с высочайшими показателями производительности и надежности. А учитывая ее комплектацию и стоимость, вы сможете быть абсолютно уверены, что не ошиблись в выборе материнской платы для вашего ПК.

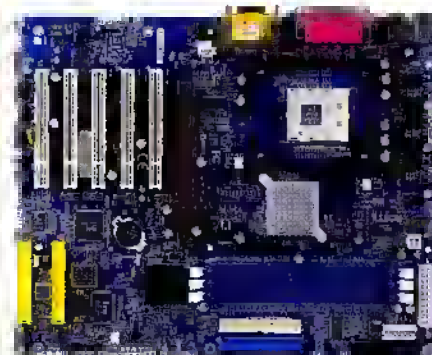
Рекомендуемая розничная стоимость Shuttle AS45GTR – \$140.

Официальный дистрибьютор Shuttle в Украине: компания МТИ –

тел. (044) 241-7334;

v.veresi – тел. (044) 464-5555.

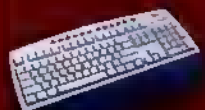
Дополнительную информацию о продукции Shuttle можно получить на сайте www.Shuttle.com



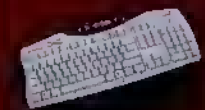
Мультимедиа клавиатуры



Comly KB-09e



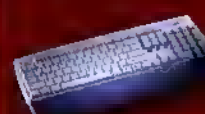
Comly KB-12M



Comly KB-19e



Бюджетные клавиатуры



Comly KB-06X



Comly KB-10X



EasyTouch

DATA UX

Официальный дистрибьютор GENIUS

Киев, Краснорозетный пр-т, 51, НИИСТ, лабораторный корпус, офис 208;
Телефон: /044/ 249-6303; Факс: /044/ 245-7999; Сервис-центр: /044/ 248-7041
Интернет: <http://www.dataux.ua>; E-mail: dataux@dataux.ua

У нас Вы можете получить информацию о ближайшем к Вам продавце



Радиус кривизны... рук? Нет — клавиатуры!

Александр Кондауров

«Кто с чем работает, тот от того и болеет».
Первая заповедь охраны труда

Фраза, вынесенная в эпиграф, и сожалению, уже который раз подтверждаются снова и снова. Как только человек начинает уделять на работе хоть сколько-нибудь значительное время, очень скоро выясняется, что неравномерная нагрузка на разные части организма или связанные с этой деятельностью внешние условия вовсе даже не полезны работнику.

Сидячая работа за компьютером не стала исключением, добавив к традиционной малоподвижности «белых воротничков» еще и свои, специфические беды: тут и повышенная нагрузка на глаза, ведь монитор обычно располагается далеко не оптимально по отношению к работнику, и постоянный шум, об устранении которого, как правило, заботятся в последнюю очередь, хорошо еще с радиолучениями вопрос закрылся, так и не успев встать во весь рост.

Но самым известным «компьютерным» недугом последних лет стал RSI — Repetitive Strain Disorder, нарушение, вызванное повторяющимися нагрузками. Неудобная поза, постоянное напряжение одних и тех же мышц, однообразные движения — не правда ли, знакомая картина? Добавьте сюда сосредоточение внимания на эк-

ране, застигивающее на время забыть о затекшей руке или уставших пальцах, — и вы получите классическую «питательную среду» для бурного цветения целого букета разнообразных неприятностей, таких, например, как синдром запястья (Carpal tunnel Syndrome — CTS). Дело в том, что срединный нерв кисти — тот нерв, который отвечает за работу большого пальца, а также чувствительность всей ладони — в запястье проходит через очень тонкий канал, и при неудачном положении руки этот канал сужается и прижимает нерв. И если поза корректируется правильным выбором и расположением мебели, то нагрузку на руки можно оптимизировать чисто «аппаратными» способами.

С чем мы работаем руками за компьютером? На самом деле вопрос почти риторический — ко-

нечно, с клавиатурой и мышью. Устройства первичного ввода распространены крайне мало, да и оказываются значительно более «естественными» для современного человека, привыкшего к карандашу в руках с детства, а об электронных манипуляторах разговор вообще отдельный. Вы когда-нибудь обращали внимание, как расположены ладони при работе, особенно напряженной? Приглядитесь — и вы, скорее всего, заметите, что при активной печати на клавиатуре кисти располагаются примерно перпендикулярно к блоку клавиш, а та рука, которая орудует мышью, либо лежит запястьем на столе, либо вообще висит в воздухе...

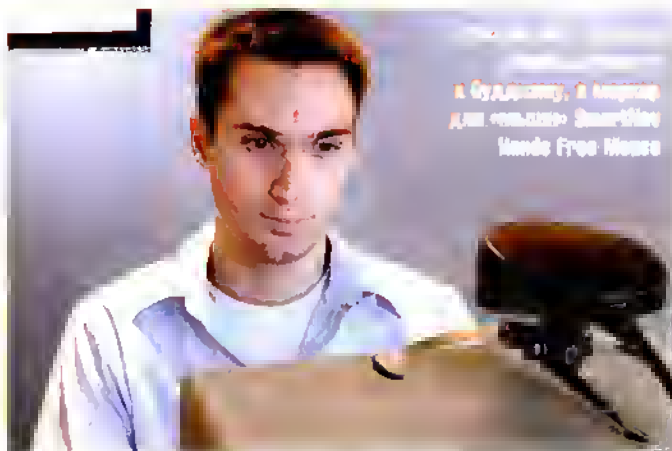
Большинство усилий дизайнеров на сегодняшний день сосредоточились именно на клавиатурах. Microsoft разработал ставшую уже классической Natural Keyboard — обычную клавиатуру взяли да «разломали» на две половинки, повернув их так, чтобы руки, на них лежащие, не выгибались в запястьях. Люди, постоянно работающие с текстами, уже успели оценить эффективность данного подхода, и таких клавиатур мы видим все больше и больше. Однако у них есть пара серьезных недостатков — во-первых, как и многие другие продукты Microsoft, эти клавиатуры стоят денег, достаточно немалых для большинства пользователей (особенно тех, кто вынужден доволь-

ствоваться не собственноручно выбранными, а приобретенными, например, фирмой устройствами), и во-вторых, привыкнув к такой «кривой» клавиатуре, при необходимости пересестся за обычную прямую оказывается весьма тяжело — пальцы «помнят» привычное расположение клавиш, и набирать вслепую становится практически невозможно (кстати, верно и обратное). Увеличенные габариты (а значит, и необходимость иметь на столе заметно больше свободного места, и трудности с размещением клавиатуры где-нибудь сбоку, когда она не нужна) на этом фоне можно уже считать просто еще одной особенностью...

Известный изготовитель мышей, много экспериментирующий с эргономикой, A4Tech, подошел к решению этой проблемы с другой стороны. Кисти действительно стоит держать под углом друг к другу, но так ли уж обязательно поворачивать целые блоки клавиш вместе с кистями? Ведь на самом деле вполне достаточно, если руки будут повернуты на обычном блоке... Но тут вмешивается психология: кнопки разделены вертикальными линиями, буквы нанесены на кнопки так, чтобы они меньше закрывались пальцами, расположенными именно перпендикулярно, и рука «сма собою» становится перпендикулярно к линии клавиш. Решение напрашивается очевидное — руку нужно «обмануть» и дать ей повод принять более правильное положение. Так и родилась серия клавиатур Anti-RSI, клавиши в которых расположены традиционным прямым блоком, но имеют не квадратную, а «косую» форму, создавая наклонные зрительные оси и провоцируя располагать кисти под правильным углом. Этот подход устраняет сразу оба недостатка Microsoft Natural Keyboard — в производстве Anti-RSI клавиатуры практически ничем не отличаются от обычных, соответственно, и цена у них невысока, да и при необходимости пересестся за обычную клавиатуру никаких трудностей не составит: расположение клавиш-то осталось стандартным. Вопрос свободного места на рабочем столе тоже решается автоматически — так как изменена только форма клавиш, габариты всей



Клавиатура DataHand — примерно так изображают устройства ааода в фантастических фильмах



клавиатуры остаются такими же, как и у традиционных.

Есть и другие более экзотичные варианты, такие, например, как Safe Type Vertical Keyboard разработки компании SafeType, Inc. Тут изобретатели развили «до упора» идею MS Natural Keyboard – не просто развернули клавиатурные полублоки, а поставили их вертикально: авторы уверены, что при перпендикулярном расположении кисти к столу рука напрягается еще меньше. А более обстоятельные дизайнеры из Workplace Designs (Миннесота) вообще скрестили клавиатуру со стулом, разнеся половинки на ручки, и предложили публичке устройство под названием Floating Arms. Создатели, правда, не учли того обстоятельства, что переменить полусидя на таком рабочем месте, практически невозможно, но бо- льянись-то с напряжением кистей рук... Дальше всех пошли арizonские новаторы из DataHand Systems, Inc. Они вообще отказались от привычных блоков кнопок, заменив их комбинированными многокнопочными «поддончиками» DataHand. Каждый палец опирается на собственное «колесо», которое можно как нажимать вниз, так и раскачивать в стороны, большие пальцы к тому же могут оперировать двумя скроллерами каждый, что, по задумке авторов, позволит обойтись без мыши. Enter, правда, почему-то попал на движение «виражо» безымянным пальцем правой руки, а Delete предлагается нажимать влево мизинцем левой, но «все можно перепрограммировать по желанию пользователя».

С мышками дело обстоит проще. Поиски наиболее удобной формы, точно соответствующей

руке, продолжают и по сей день, но так как у каждого человека рука индивидуальна, то никаких особых прорывов на этом фронте пока не заметно. Конечно же, в свое время тут отличился Microsoft, на долгие годы создавшая свою знаменитую десятипалую MS Mouse. Потом ее успех попытались повторить практически все хоть сколько-нибудь серьезные производители, но никаких принципиальных изменений так и не внесли. Объяснение этому на самом деле крайне простое: что с мышкой ни делай, а она все равно останется лежать на столе, и рука все равно изгибается.

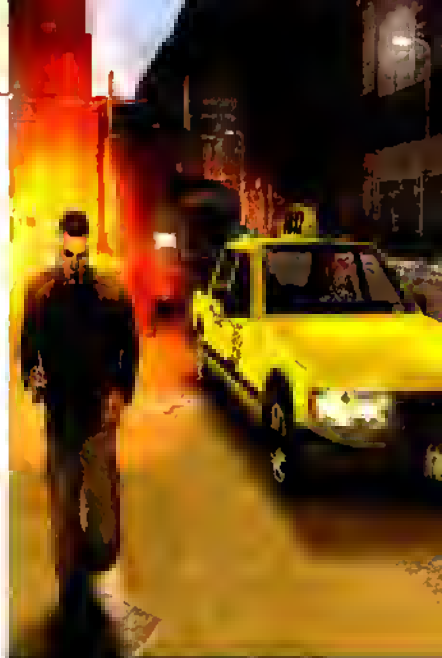
Поэтому как только появились сообщения о RSI, а при работе с мышью всяческие неприятности могут возникнуть не реже, чем с клавиатурой, – ведь тут нужно не только колотить по относительно большому и неподвижному клавишам, а возить все устройство по столу, причем не просто возить, а попадать в нужное место, в том числе и с нажатыми кнопками, что лишь увеличивает усилия на пальцах – первыми встрепнулись производители аксессуаров и выдвинули на-гора огромное множество подставок и ковриков под мышку с опорой для запястья, поддерживающей его примерно на высоте манипулятора. Отличаются друг от друга они и основным материалом подставки – от твердого пластика, покрытого бархатистой тканью, до протезного силикона, имитирующего мягкость и упругость человеческого тела. Если на столе есть место для такого коврика с подставкой – работать становится значительно приятнее. Вслед за ними появились модели с модифицированной подставкой – например, по-

ложенной на шарик от подшипника, чтобы обеспечить максимально легкое вращение опоры при движении мышью. Считается, что такое усовершенствование может сильно помочь тем, кому приходится совершать точные движения. – дизайнерам, художникам, конструкторам.

Более радикальные инноваторы вообще предлагают заменить привычный манипулятор более эргономичными, на их взгляд, устройствами – от трекбола (та же самая мышь, только перевернутая вверх ногами, и которой, вместо того чтобы возить устройство по столу, нужно пальцами крутить шарик) до самого вычурного вида джойстиком с разнообразными опорами-подставками-упорами для пальцев, кисти, запястья и чуть ли не подушечками под голову. Renaissance Ergonomic Mouse of OfficeOrganics, например, можно отнести к течению «консервативных» альтернатив – к мышке пристроили наклонную ручку с кнопками и предлагают возить ее по столу не пальцами, а всей рукой. Конечно же, размер ручки и ее наклон подбираются индивидуально. Приблизившие к военным горячие эргономические парни из NaturalPoint продемонстрировали публике SmartNav Hands Free Mouse – устройство, следящее за наклоном головы и, соответственно, гоняющее мышинный курсор по экрану вслед за движениями головы пользователя.

Но, пожалуй, самым инновационным с точки зрения защиты от RSI устройством, выполняющим функции мыши, стоит признать NoHands Mouse от калифорнийской Hunters Digital: в точном соответствии с названием для перемещения курсора по экрану руки не используются, манипулятор представляет собой... две педали, одна из которых управляет движением курсора по экрану, а вторая отвечает за нажатие кнопок. Можете представить себе широкую зал, оборудованный компьютерами с такими «педальными мышками»? Зато туннельный синдром побежден в зародыше!

Естественно, в данную статью вошли далеко не все модифицированные устройства для борьбы с RSI. Исследователи во многих лабораториях мира продолжают



А ТЫ ГОТОВ сражаться?

3D графические акселераторы

профессиональные графические платы

3D звуковые карты

устройства видеомонтажа

TV / FM - тюнеры

акустические колонки

факс-модемы

приводы CD-ROM, CD-RW, DVD

EUROPLUS
THE BEST IN MULTIMEDIA

Киев, ул. М. Кривоноса, 2 офис 41
http://www.eplus.kiev.ua
телефон: /044/ 249-3741
факс: /044/ 249-72-31
e-mail: eplus@eplus.kiev.ua

Новые «народные» сканеры

Роман Хархалис

Сканеры Mustek и Umax славятся хорошими техническими характеристиками при весьма доступной цене и поэтому пользуются популярностью у покупателей. Этой осенью в линейках обоих производителей появился ряд интересных новинок.

MUSTEK BE@RPAW 2400TA PRO

★★★★★

Цена — \$135

- Интерфейс USB 2.0; встроенный слайд-модуль; высокое быстродействие
- Точность цветопередачи соответствует экономичному классу
- Неплохой универсальный инструмент для тех, кому нужно оцифровывать домашние архивы слайдов и негативов и работать с разнообразными непрозрачными оригиналами

Перед нами — модификация популярной домашней модели с разрешением 1200 × 2400 точек на дюйм и встроенным слайд-модулем. Отличие новинки заключается в применении интерфейса USB 2.0, обеспечивающего заметный прирост быстродействия.

На компактном корпусе новой модели привычно смотрятся пять кнопок быстрого вызова (выполненных в форме отпечатка медвежьей лапы, откуда и название серии Be@rPaw) часто используемых функций сканирования, копирования, отправки по элек-

тронной почте, по факсу и запуска утилиты настройки кнопок. Можно задавать различные параметры этих функций в случае вызова их кнопкой сканера или из программной панели. Экспрест-тестирование показало, что модификация Pro действительно работает быстрее, чем базовая, а качество цветопередачи осталось на прежнем уровне — вполне достаточном для любителей.

В итоге, за сравнительно небольшую цену покупатель получает устройство, способное быстро работать с непрозрачными оригиналами и сканировать слайды и негативы. Разрешение в 1200 × 2400 dpi не позволяет получить с 36-миллиметрового слайда файл, достаточно большой для сложной обработки или крупноформатной печати, однако для того чтобы оцифровать кадр, применить к нему несколько простых фильтров, а при необходимости распечатать на листе размером 10 × 15 см, его вполне хватает. А что еще нужно неискушенному в компьютерной графике пользователю?

MUSTEK BE@RPAW 4800TA PRO

★★★★☆

Цена — \$195

- Интерфейс USB 2.0; встроенный слайд-модуль; высокое разрешение; отличное быстродействие; эргономичность
- Точность цветопередачи соответствует экономичному классу
- ⚠ Устройство с высокими техническими характеристиками и отличным быстродействием понравится обеспеченным любителям, но тем, кто вынужден экономить или требователен к цветопередаче, — вряд ли

Данная модель имеет много общего с предыдущей и отличается главным образом оптическим разрешением, увеличенным до 2400 × 4800 точек на дюйм. Это необходимо для работы с 36-миллиметровыми слайдами, изображением с которых для обработки и печати нуждается в сильном увеличении. Правда, разрешения больше 2400 точек на дюйм востребованы в основном профессионалами — для выполнения сложных операций им всегда нужен «запас» пиксельного размера картинки. В этом же

случае особенно ценно высокое быстродействие шины USB 2.0.

Be@rPaw 4800TA Pro хорошо работает с прозрачными оригиналами: рамка для закрепления слайдов удобна и позволяет сканировать отрезки пленки длиной до четырех кадров, динамический диапазон вполне достаточен для работы с любительскими негативами, правда, в самых темных областях наблюдаются потери элементов изображения.

Скоростные характеристики Be@rPaw 4800TA Pro соответствуют устройствам с интерфейсом USB 2.0. Фотография 10 × 15 см при разрешении 300 dpi и глубине цвета 48 бит сканируется за 20 с, а 36-миллиметровый слайд в разрешении 4800 dpi снимается за 3 мин 21 с. К сожалению, характеристики цветопередачи ближе к устройствам экономичного класса, а при профессиональной работе с цветными слайдами они очень важны. Любителям же, скорее всего, вполне достаточно будет разрешения, обеспечиваемого предыдущей, гораздо более доступной по цене моделью.

UMAX ASTRA 2500

★★★★★

Цена — \$79

- Высокое быстродействие; хорошее качество; простой пользовательский интерфейс; разумная цена
- Большие габариты
- В архаичном корпусе скрывается «начинка», способная сканировать с невероятной быстротой и неплохим, как для такой цены, качеством. Удачная покупка для прагматиков

Новая младшая модель в линейке планшетных сканеров Umax напомнит нам старые добрые времена — это довольно большое уст-

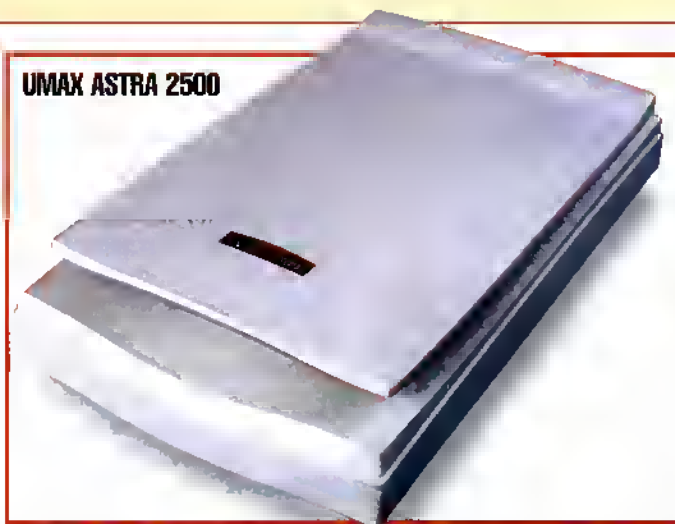
MUSTEK BE@RPAW 2400TA PRO



MUSTEK BE@RPAW 4800TA PRO



UMAX ASTRA 2500



ройство без кнопок для быстрого выполнения операций. Тем, кто предпочитает или привык к ним, это может не понравиться, однако серьезным данный недостаток назвать нельзя. Интерфейс управляющей программы по-спартански прост, содержит все основные настройки в наглядной и удобной форме. Их набор богатством не отличается, но неспециалистному пользователю, на которого рассчитан этот сканер, больше и не нужно.

Astra 2500 порадила нас практически бесшумной работой, а в одном из самых популярных режимов с разрешением 300 точек на дюйм просто поразили необыкновенно высокой скоростью сканирования: около 15 с – на фото 10 × 15 см и 18 с – на лист А4 в градациях серого, необходимых для распознавания текста. Правда, вводу первого документа всегда предшествует длительный (10–15 с) прогрев лампы, но, если обеспечить темп их подачи, достаточный для того чтобы лампа не успевала «остыть», можно сэкономить немало времени. В режимах с более высоким разрешением результаты не столь

впечатляющие, но и сканируют в таких режимах реже. Качество цветопередачи вполне достаточное для любительских целей. В итоге, Umax Astra 2500 – один из лучших недорогих сканеров, в особенности для тех, кто ценит высокое быстродействие.

UMAX ASTRASLIM 1200

★★★★★

Цена – \$98

- ✚ Питание от USB; компактные размеры; приемлемое (как для сканеров с USB-питанием) быстродействие
- ✖ Учитывая конструкцию и сферу применения – нет
- ! Для тех случаев, когда предполагается частая транспортировка, эта модель – одна из лучших, но «стационарным» аппаратам она уступает в быстродействии и цветопередаче

Новая версия «плоского» сканера с CIS-матрицей и питанием по USB от Umax – AstraSlim 1200 – отличается от предыдущей разрешением, увеличенным до 1200 × 1200 точек на дюйм и, как оказалось, некоторыми другими усовершенствованиями, AstraSlim 1200 – компактный и легкий аппарат с несъемной крышкой на непо-

движном шарнире, отлично подходящий для сканирования тонких оригиналов, но при большой их толщине создающей определенные сложности.

Сканер работает бесшумно, что, впрочем, характерно для всех устройств с питанием от USB, оснащенных маломощными двигателями. Мы ожидали, что проявится еще один обычный для таких аппаратов изъян – очень низкое быстродействие, но этого не произошло. Сканер, хоть и не показал чудес «скорострельности», все же справился со всеми задачами довольно быстро. Цветопередача тоже вполне удовлетворительна и достаточна для любых целей, кроме фоторабот.

Устройства подобного класса обычно задумываются как «портативные» сканеры для эксплуатации с ноутбуками на выезде. Для таких задач AstraSlim 1200 подходит отлично, поскольку в этих случаях высокое быстродействие менее важно, чем удобство переноски и подключения, а документы не нужно оцифровывать с идеальным качеством цветопередачи. Но «для дома, для семьи», наверное, лучше иметь более быстрый сканер.

UMAX ASTRA 4700

★★★★★

Цена – \$126

- ✚ Интерфейс USB 2.0; очень высокое быстродействие; хорошие возможности автоматической коррекции цвета
- ✖ Учитывая цену – нет
- ! Скоростной сканер с широкими возможностями автоматической и ручной настройки цветопередачи за сравнительно небольшую цену – настоящая находка для покупателя

Средний класс и новой линейке Umax представлен моделью Astra

4700, и отличие от своих младших собратьев уже обладающей разрешающей способностью в 1200 × 2400 точек на дюйм и оснащенной интерфейсом USB 2.0. Управляющему ПО этого сканера присущ большой набор возможностей по сравнению с предыдущими моделями. Среди них есть как автоматические функции цветокоррекции и выбора параметров сканирования, которые могут показаться интересными для начинающих, так и ручные регулировки.

Как и все сканеры Umax новой серии, Astra 4700 оборудован буфером увеличенной емкости и, по-видимому, другими усовершенствованиями, так как быстродействие этой модели очень большое – она смогла оцифровать фотографию 10 × 15 см всего за 11 с! Тем не менее предварительный разогрев лампы происходит довольно долго, по темп непрерывного сканирования самый высокий для моделей среднего класса. Что касается качества, то при настройках по умолчанию оно соответствует моделям начального и среднего уровня. Функции автонастройки обычно еще больше улучшают качество, однако в зависимости от типа документа и его цветовой гаммы результаты цветокоррекции могут не всегда нравиться пользователю. Их можно порекомендовать для цветных документов, тогда как при вводе фотографий лучше подбирать параметры сканирования индивидуально.

Продукты предоставлены: компанией DataLux: тел. (044) 249-6303; компанией «MAC Электроник»: тел. (044) 248-7591

UMAX ASTRASLIM 1200



UMAX ASTRA 4700



MP3-CD-плееры: новая коллекция от Samsung

Богдан Вакулюк

Осенне-зимняя полпенция CD-MP3-плееров *prêt-a-porter* от известного корейского нутюрье – компании Samsung – отличается строгим дизайном, хорошей функциональностью, улучшенным качеством звучания и имеет различные модификации, рассчитанные на все случаи жизни.

SAMSUNG MCD-SM55/MCD-SM60

★★★★☆

Цена – 424/479 грн

- + Хорошее качество звучания и комплектация плееров
- Отсутствие эквалайзера, читает только файлы с расширением MP3
- ! Неплохие функциональные аппараты «на каждый день»

SAMSUNG MCD-SF75

★★★★☆

Цена – 769 грн

- + Наличие FM-посера, удобный дизайн
- Отсутствие регулировок радио на корпусе плеера
- ! Портативный «универсал» с хорошим звуком, но цена несколько завышена

SAMSUNG MCD-SM85

★★★★☆

Цена – 910 грн

- + Небольшие габариты, автокомплект
- Плохое качество автоадаптера, неудобный пульт ДУ
- ! Ультратонкий плеер, удобный для использования в автомобиле

Все четыре представленных устройства построены на единой базе – это видно как по стандартному набору функций, так и по качеству звучания. Последнее, кстати, достойно всяческих похвал: при прослушивании плееров и через наушники «ракушки» стандартной комплектации, и через более дорогие головные телефоны аппараты дают стабильно высокий результат. Включенная функция SBS («супербас») не вызвала

особого раздражения и в целом не портит звучание, а композиция танцевального характера даже слегка украсила. При наличии такого хорошего внешнего каскада отсутствие цифрового эквалайзера вполне можно было бы объяснить, если бы не одно «но». Плееры MCD-SM60 и MCD-SF85 ориентированы на применение с автомобильными магнитолами (причем зачастую невысокого качества), а для получения удовлетворительного звука в таких условиях необходима существенная частотная коррекция. Результат налицо: в «салонной» обстановке устройства показали себя не лучшим образом. Частично это связано еще и с не очень высоким качеством кассетного адаптера.

Список сервисных функций и возможностей хоть и невелик, но содержит все необходимое для комфортного прослушивания как простых CD, так и компакт-дисков с коллекциями файлов MP3. Все четыре плеера оборудованы ЖК-дисплеем, расположенным на крышке устройства. Он позволяет отображать название текущей композиции, каталога, в котором она расположена (в терминологии Samsung такая директория называется *альбомом*), информацию из ID3-тегов, а также вспомогательные пиктограммы – степень разряда батарей, уровень громкости и т. п. К сожалению, ни в одном из них нет подсветки, что сильно осложняет использование плееров в

ночное время, особенно в салоне автомобиля. Слосветящиеся дисплеи присутствуют на пультах дистанционного управления старших моделей (MCD-SF75 и MCD-SM85). Также к недостаткам плееров добавляется

полное игнорирование информации на русском и украинском языке.

Среди «продвинутых» функций управления воспроизведением следует упомянуть лишь возможности перемещения по каталогам с помощью кнопки *Album*, «перепрыгивание» к ближайшей композиции, номер которой кратен 10 (+10 и -10), и режим программирования. Стандартных *плей-листов* устройства не воспринимают, как и файлов с расширением, отличным от MP3. Это серьезный минус, так как зачастую производители «промышленных» коллекций MP3 сохраняют композиции WAV или вовсе какие-нибудь нестандартные. Наступить на подобные «грабли» можно и создавая диск собственноручно: иногда при загрузке песен из Internet браузер признает им расширение MPGA, и если его не изменить до записи CD-R, то такой файл

SAMSUNG
MCD-SM55



SAMSUNG
MCD-SM60





**SAMSUNG
MCD-SF75**



**SAMSUNG
MCD-SM85**

устройства попросту «не увидят».

В трех младших моделях питание осуществляется с помощью двух элементов АА (время работы от 8 до 10 часов), для этого имеется отсек внутри плеера. Все они оборудованы системой подзарядки от внешнего блока питания, который поставляется в комплекте. Сам аккумулятор, к сожалению, в базовом наборе отсутствуют. Лишь MCD-SM85 и

качестве батареек использует 2 тонких никель-кадмиевых аккумулятора, именно за счет этого удалось существенно уменьшить габариты плеера – его толщина всего 19 мм. Впрочем, последний может «питаться» и от элементов АА. Для этого в комплект входит специальный, монтируемый в корпус плеера, блок.

Как уже упоминалось выше, в целом все четыре плеера по функциональности похожи друг на

друга и различаются лишь особенностями конструкции. Модель MCD-60 немного отличается от MCD-55 по дизайну, а также наличием набора из кассетного адаптера и автоконвертера – блока для питания устройства от прикуривателя. У MCD-SM85 уменьшенные габариты, к тому же он снабжен автокомплект. Кстати, оба плеера, которые предназначены для автомобилей, имеют в наборе приятный «контрик» из прорезин-

енной ткани, предотвращающий повреждение корпуса.

Особняком стоит только модель MCD-SF75, которая, помимо стандартного набора, содержит еще и FM-тюнер. Существенным недостатком этого плеера является то обстоятельство, что попасть в радиорежим можно только посредством пульта ДУ.

Устройства предоставлены компанией «Итком»:
www.itkom.com.ua

| | |
|-------------------|-----------------|
| Версия | (044) 554-27-47 |
| K-Trade | (044) 252-92-22 |
| MKS | (0572) 149-521 |
| Прексим-Д | (048) 777-22-77 |
| Спецвузавтоматика | (0572) 191-505 |
| Центех | (0322) 97-30-00 |
| ФИТО | (0622) 555-213 |
| Элком | (03422) 72-024 |
| EPOS | (044) 462-52-68 |
| Литонс | (0572) 401-346 |
| Ингресс | (0462) 102-050 |
| Ингресс-Лайн | (0462) 165-716 |

Что движет вами?

Maxtor

© 2002 Maxtor Corporation. Maxtor is a registered trademark and Atlas, DiamondMax, MaxLine and Maxtor Personal Storage are trademarks of Maxtor Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.



CHI
HANDEL UND
INDUSTRIEVERTRÉTUNG
AG
www.chi.at

Main office: Prof. Dr. A. Kathreinstr. 3
A-6342 Niederdorf Austria
tel: +43-5373500-0, fax +43-5373500-190
e-mail: user@chi.at

Желание заработать деньги?
Или заработать много денег?
Стремление создавать технологии?
Или создавать полезные технологии?
Необходимость отвечать нуждам ваших клиентов?
Или предвосхищать их?

Что движет вами?
Желание оставаться признанным производителем накопителей?
Или поддерживать самый широкий ассортимент продуктов?
А может, просто, вы хотите быть лучше всех?

Да.



DiamondMax™
Desktop Drives



Atlas™
Enterprise Drives



Personal Storage
External Drives



MaxLine™
Nearline Drives

Для участия в программе Maxtor VIP регистрируйтесь на сайте maxtorvip.com/cn

Цифровые диктофоны Olympus: гармония формы и содержания

Сергей Галушка

Для учеников, студентов, слушателей всевозможных курсов, не говоря уже о журналистах и корреспондентах, диктофон является сакральным инструментом. Если вы еще не определились с моделью, то почему бы не остановить свой выбор на одном из рассмотренных устройств Olympus?

Все описываемые устройства имеют эргономичный дизайн и обеспечивают быстрый и удобный доступ к звуковым файлам. В них поддерживаются стандартные функции записи, удаления, сортировки, ускоренного воспроизведения, оперативного поиска и обратной перемотки звуковых фрагментов. Для организации файлов служат специальные папки (кстати, файлы можно легко перемещать из одной директории в другую). Кроме того, модели VN-3600 и DW-360 имеют дополнительный каталог для планирования встреч и организации напоминаний. В случае необходимости с помощью переключателя Hold легко заблокировать нажатие каких-либо кнопок. Диктофоны снабжены встроенным динамиком, гнездом для подключения наушников, служебным ЖК-монитором. Питание осуществляется от двух элементов стандарта AAA.

Устройства VN-3600 и DW-360 допускают три степени качества записи: LP (Long Play, до 5,5 ч), SP (Standard Play, до 2,5 ч) и HQ (High Quality, до 1,5 ч), а модель DS-330 — только две: LP и SP. Все три диктофона поддерживают функцию будильника и процедуру VCVA (Variable Control Voice Actuator), обеспечивающую автоматическое начало записи при появлении звука и прерывание ее при пропадании сигнала. Теперь несколько слов о каждом устройстве. Итак...

OLYMPUS VN-3600

★★★★★

Цена в Киеве 530 грн

VN-3600 — наиболее простой из всех рассмотренных диктофонов. Он снабжен гнездом для подключения внешнего микрофона, зажимом для крепления устройства к одежде. Чувствительность встроенного микрофона можно варьировать только с помощью системного меню. Для хранения

файлов используются три папки (до 100 файлов в каждой). К компьютеру диктофон подключить невозможно.

OLYMPUS DW-360

★★★★★

Цена в Киеве 728 грн

Изюминка данного устройства — высокочувствительный микрофон для записи на расстоянии до шести метров, диаграмму его направленности можно изменять с помощью специального переключателя. Вход для внешнего микрофона отсутствует. К сожалению, нет также одежного зажима, зато при подключении устройства к ПК через интерфейс USB можно не только загрузить записанные файлы в компьютер, но и применять диктофон в качестве микрофона для прямой записи голоса на жесткий диск.

Для организации данных используются две папки (до 100 файлов в каждой). Устройство комплектуется наушником, USB-каб-

лем, наручным ремешком, диском с драйверами и проигрывателем Digital Wave Player.

OLYMPUS DS-330

★★★★★

Цена в Киеве 975 грн

DS-330, пожалуй, самая совершенная модель из рассмотренных нами диктофонов. В комплекте с устройством поставляются чехол, который можно закрепить на пояском ремне, шнур с двумя пальчиковыми разъемами на концах, доковая станция для удобного присоединения к компьютеру, а также CD-ROM с драйверами и фирменным проигрывателем Olympus DSS Player 2002.

Диктофон содержит сравнительно большой и информативный монохромный дисплей, модель оборудована гнездом для подключения внешнего микрофона, специальным переключателем Mic-Sens для изменения чувствительности встроенного микрофона.

Несомненно, DS-330 адресован профессионалам. Так, устройство обеспечивает функцию фильтрации шумов Noise Cancel, позволяет работать с пятью различными папками для хранения файлов (до 199 файлов в каждой, причем любую из них можно самостоятельно переименовывать). Более того, записанный файл легко снабдить текстовым комментарием размером до 100 символов. Устройство также поддерживает функции замедленного воспроизведения и автоматического многократного повторения фрагмента записи.

Продукты предоставлены компанией «Итком», www.itkom.com.ua



LG Flatron — это безопасность ваших глаз

Публикуется на правах рекламы

Сегодня персональный компьютер приходит в каждый дом, и количество людей самого разного возраста и рода занятий, проводящих за экраном монитора все больше времени, постоянно растет.

За последние годы увеличилось число обращений к офтальмологам, связанных с жалобами на ухудшение зрения при длительной работе с компьютером. Известно, что одной из основных причин этого заболевания является воздействие монитора на глаза пользователя. В то же время многочисленные исследования в данной области так и не помогли найти решение проблемы, а их результаты зачастую противоречат друг другу. Поэтому и сейчас изучение воздействия указанного фактора на здоровье человека остается актуальным вопросом.

По инициативе Главного офтальмолога Министерства здравоохранения Украины, члена-корреспондента НАН и АМН Украины, профессора М. М. Сергиенко были проведены исследования влияния компьютера на органы зрения человека. С этой целью Н. С. Лаврик, доцент Киевской академии после-

дипломного образования им. Шупика, разработала методику, которая, в отличие от зарубежных, значительно расширена за счет дополнительных тестов. Основными задачами являлись:

- изучение изменений в органах зрения при работе с монитором;
- определение влияния мониторов различных производителей на состояние здоровья пользователя;
- сравнение воздействия на органы зрения человека современных плоских 17-дюймовых мониторов и устаревших 15-дюймовых.

Для проведения исследований была создана специальная лаборатория, оборудованная офтальмологическими устройствами, кондиционером и соответствующим освещением. Работы проводились на базе клинической больницы № 6.

В качестве объектов выбирались мониторы лидирующих на украинском рынке производителей:

Samsung Electronics, Sony, LG Electronics, Philips. При этом учитывалось, что наибольшим спросом в Украине пользуются мониторы с диагональю 17 дюймов. Для обеспечения объективности исследований были взяты лучшие модели с максимально схожими основными характеристиками, а именно:

1. Samsung SyncMaster 757DFX;
2. Sony Multiscan G 220;
3. LG Flatron 795 Plus;
4. Philips 107P20.



Для сравнения и исследования включили также модели мониторов с диагональю 15 дюймов.

Организацию работ, оснащение лаборатории необходимыми приборами, компьютерной и другой сопутствующей техникой взял на себя общественный фонд «Здоровье для всех», возглавляемый С. В. Шевчуком.

Объективное обследование включало проведение ряда офтальмологических тестов до работы с компьютером и сразу после ее окончания. Кроме этого, методом анкетирования оценивались субъективные ощущения, возникающие при работе за монитором.

Результаты исследований показали:

- при работе за тестируемыми 17-дюймовыми мониторами с плоскими экранами наблюдалась удовлетворительная переносимость всех моделей;
- негативное влияние было слабее при работе за мониторами с ди-



Digitally yours

агонально 17 дюймов и плоским экраном, чем за 15-дюймовыми мониторами с экраном, имеющим заметную кривизну;

- лампы дневного света создавали лучшие условия для работы за мониторами, чем лампы накаливания, что обусловлено более оптимальными показателями увлажнения глаза и действиями защитного аппарата;
- по результатам тестов, которые характеризуют увлажнение гла-

за, внутриглазное давление и деятельность рефракционно-аккомодационного аппарата, при увеличении времени работы за мониторами до двух часов отмечено некоторое усиление тенденции изменения этих показателей по сравнению с одним часом;

- при исследовании указанных мониторов с диагональю 17 дюймов и плоским экраном отмечена удовлетворительная переносимость всех моделей с лучшими показателями для мониторов на трубах Flatron и Trinitron с перескоком I.G Flatron.

В соответствии с выводами проведенного исследования минимальное влияние на здоровье пользователя зафиксировано при работе с монитором LG Flatron. Поэтому на современном этапе развития компьютерных технологий этот монитор может быть рекомендован для применения в профессиональных, образовательных и развлекательных целях.



Intel Pentium 4 3,06 GHz: не просто три гигагерца

Максим Потапов

Когда Pentium 4 только появился на свет, в его адрес звучала примерно такая критика: «Сипа есть – ума не надо». Действительно, на какое-то время главным нозырем Pentium 4 была тантовая частота: она помогала выигрывать у конкурентов, она же обеспечивала популярность на рынке. Но преимущество новой технологии не всегда очевидно на момент ее появления, и можно только удивляться давольнодности разработчиков из Intel: Pentium 4 – по-прежнему самый быстрый процессор для ПК, а теперь, с внедрением технологии Hyper-Threading, – еще и самый «умный».

Другая народная поговорка гласит: «Одна голова – хорошо, а две – лучше!». В отношении Pentium 4 3,06 GHz ее можно перефразировать так: «Один процессор – хорошо, а два в одном – лучше!». Технология Hyper-Threading позволяет операционной системе и приложениям «видеть» в одном Pentium 4 3,06 GHz два CPU. Это вдохновляет само по себе – платим ведь за один процессор, а работает он как бы за двоих. И все же давайте разберемся, что такое Hyper-Threading и каковы реальная отдала от этой технологии.

Приложения в операционной системе представляются в виде одного или многих потоков, именуемых по-английски «thread». В однопроцессорной системе в каждый момент времени обрабатывается только один из них, и чтобы обеспечить параллельное выпол-

нение сразу нескольких задач, CPU приходится постоянно переключаться между ними. При этом каждое приложение задействует лишь часть ресурсов процессора, и смысл Hyper-Threading заключается именно в том, чтобы сократить их простои. Эта технология позволяет процессору обрабатывать два независимых потока данных не по очереди, а одновременно (см. рисунок). Для этого на базе одного физического процессора формируются два логических CPU: исходные данные и команды принимаются сразу от двух различных потоков и затем направляются на обработку на мере освобождения требуемых вычислительных ресурсов. Конечно же, это не для полноценных процессорных ядер в одном – количество «счетных устройств» в Pentium 4 осталось неизменным. Но благодаря их более рациональному

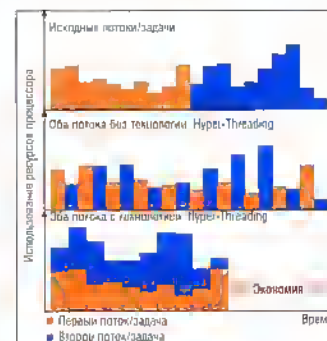
использованию «коэффициент полезного действия» процессора возрастает, а вместе с ним и КПД самого пользователя. Это хорошо видно из результатов тестирования: при включении Hyper-Threading кодирование аудио в MP3 с одновременным просмотром DivX-видео происходит гораздо быстрее. Но более примечательным является другой результат: Hy-

per-Threading позволяет нам спокойно играть и современные 3D-игры, когда в фоновом режиме выполняются другие задачи, активно использующие процессор. Конечно, при запуске всего одного приложения, не оптимизированного для многопоточной обработки, Hyper-Threading не даст прироста быстродействия. Но ведь сегодня мало кто работает только с одной программой. Типичный набор приложений, используемых одновременно, включает Internet Explorer (с несколькими окнами), ICQ, почтовый клиент, MP3-плеер, антивирус, офисный пакет. К тому же время от времени выполняется печать документов или запись CD-RW. И в таких условиях избежать «подтормаживания» и сократить время выполнения фоновых задач поможет скорее не еще один гигагерц, а еще один процессор, что и побудило разработчиков внедрить Hyper-Threading в Pentium 4.

Что интересно, технология Hyper-Threading не является обязательной к использованию – ее можно и отключить отдельным пунктом в BIOS Setup. Но на практике такая необходимость возникает довольно редко: в худшем случае второй логический процессор бездействует, и тогда все вычислительные ресурсы оказываются в распоряжении первого.

Важно отметить, что работать с Pentium 4 3,06 GHz в двухпроцессорном режиме может Windows XP Professional или Home Edition, а версии Windows 98 или Me этого делать не умеют, несмотря на то

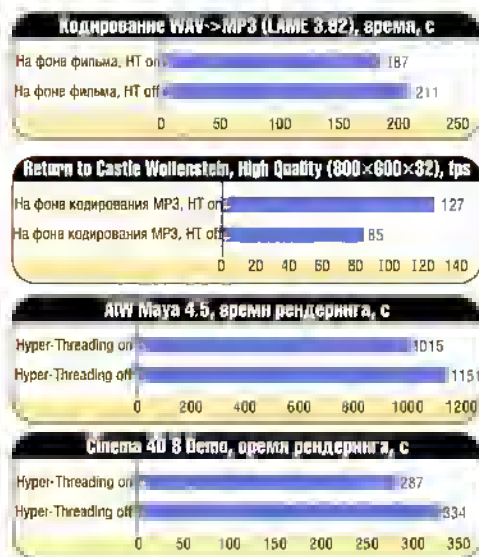
что они также являются многозадачными операционными системами. Другой вопрос – поддержка новой технологии аппаратным обеспечением, а именно – материнскими платами. Все чипсеты Intel, поддерживающие частоту FSB 533 MHz, совместимы с Hyper-Threading. Это i850E, i845E, i845PE (DDR333), i845GE, i845GV и i845G за исключением специ первой версии (i845G A-stepping). Для материнских плат на этих чипсетах может потребоваться разве что обновление BIOS при установке процессора с Hyper-Threading, в остальных случаях никаких проблем, связан-



ных с внедрением этой технологии, не предвидится.

Немного жаль тот факт, что архитектура 0,13-микронного Pentium 4 не претерпела существенных изменений: для реализации Hyper-Threading потребовалось увеличить число транзисторов не более чем на 5%. Следовательно, технология Hyper-Threading практически не сделала Pentium 4 дороже, и в следующем году она станет стандартной функцией этого процессора. Резюмируя все вышесказанное, Pentium 4 с Hyper-Threading – хотя и не два полноценных процессора на одном кристалле, но уж точно больше, чем один, причем по цене одного.

Продукт предоставлен представительством Intel в Украине: тел. (044) 490-6488





товар сертифицирован

Найди самое главное!



EPSON Stylus Photo 925

Высокопроизводительная фотостудия для профессионалов и любителей цифровой фотографии



PhotoPC 3100Z



EPSON Stylus Photo 950

Фотопечать высочайшего качества и многофункциональность для самых требовательных пользователей

День рождения – самый светлый праздник детства! Трудно представить себе его без праздничного торта, без фотографий на память! С принтером EPSON Stylus Photo 830 ваши фотографии долгие годы будут такими же яркими и теплыми, как этот праздник. Принтер EPSON Stylus Photo 830 – наилучшее решение для домашней фотостудии, ведь технология фотопечати EPSON пользуется заслуженным успехом не только у профессионалов, но и у любителей фотографии.

EPSON Stylus Photo 830

Универсальный домашний фотопринтер для всей семьи

- Великолепное качество 6-цветной печати с разрешением до 5760 точек на дюйм
- Высокая производительность – до 14 страниц в минуту
- Печать фотографий без полей
- Легкость и удобство использования

Горячая линия: (095) 737-3788,
(800) 200-3788 (звонок
по России бесплатный – список
городов см. на www.epson.ru)
<http://support.epson.ru>

Московское
представительство
SEIKO EPSON Corporation:
факс (095) 777-0357
www.epson.ru

EPSON

НОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ Apple

Олег Данилов

Apple продолжает удивлять нас своими «отличными от других» компьютерами. После элегантного iMac 2, о котором мы писали, началось, так недавно, компания дополнила модельный ряд, усовершенствовав iMac и выпустив новый «шиольный» вариант Macintosh — eMac. Об этих ПК и пойдет речь.

При всей внешней непохожести последних версий iMac и eMac главное сходство в них общее, и его значимость трудно переоценить. Это, конечно же, новая версия операционной системы Mac OS X v.10.2 Jaguar, которая содержит более 150 улучшений по сравнению с Mac OS X v.10.1. И хотя Apple акцентирует внимание в первую очередь на усовершенствованных коммуникационных возможностях ОС, к сожалению, в отечественных условиях многие из них просто не будут работать. Поэтому, с нашей точки зрения, более интересными выглядят другие нововведения.

Самым серьезным изменениям в Jaguar подверглась графическая подсистема Quartz Extreme, благодаря чему все операции с окнами стали происходить ощутимо быстрее и ОС избавилась от досадных «закликиваний» при банальном открытии или перетаскивании окон. Такого ускорения удалось добиться, используя для рендеринга 2D-картинки, которая на самом деле является псевдотрехмерной, возможности GPU графических ус-

корителей NVidia и ATI. По сути, Mac OS — это первая и единственная операционная система с трехмерным интерфейсом.

Второе по важности улучшение — более простая совместимость с Microsoft Windows. Это проявляется как на уровне документов, что позволяет легко обмениваться файлами с Windows-системами, использовать общее дисковое пространство и т. д., так и на уровне протоколов, упрощая интеграцию компьютеров Apple в Windows-сеть. Причем для реализации всех этих

функций не нужно дополнительное программное обеспечение, как в случае с Mac OS 10.1.

Также стоит упомянуть: усовершенствованный почтовый клиент Mail, со встроенной системой антиспамерских фильтров; новую версию QuickTime 6 с поддержкой MPEG-4 видео и AAC-аудио; улучшенную адресную книгу, позволяющую син-

хронизировать контакты с мобильными телефонами, оборудованными интерфейсом Bluetooth; расширенные поисковые возможности как в Internet, благодаря новой версии Sherlock 3, так и на локальном компьютере с помощью Finder; функцию Inkwell, с помощью которой можно вводить рукописный текст в любом приложении. Еще два интересных новшества — удобный AOL-совместимый instant messenger под названием iChat и система прозрачного и легкого соединения компьютеров по беспроводной сети AirPort — Rendezvous, но они вряд ли будут востребованы отечественными пользователями. Кроме того,



большое количество улучшений сделано в интерфейсе ОС, обновлены некоторые приложения, входящие в базовую поставку, и т. д.

Теперь, когда мы познакомились с основными программными изменениями компьютеров Apple, рассмотрим улучшения в их аппаратной части. Они не так впечатляющие, но все же.



По сути, в новой версии iMac произошли три существенных изменения в конфигурации, главное из которых – использование новой широкоформатной 17-дюймовой LCD-панели с разрешением 1440 × 900 точек и быстрой матрицей. Качество монитора выше всяческих похвал, выдаваемая им картинка очень четкая и насыщенная, а формат 16 × 10 идеально подходит для просмотра на компьютере DVD-фильмов.

Второе усовершенствование касается графической подсистемы. В этой модели, на сегодня старшей в ряду iMac, используется видеокарта NVidia GeForce4 MX с 32 MB DDR SDRAM, собственно, благодаря ему и происходит существенное ускорение работы графической подсистемы Quartz Extreme. Конечно, по современным меркам это не очень мощный видеоакселератор, но в сравнении с используемым в младших моделях iMac NVidia GeForce2 MX с таким же объемом памяти – явный шаг вперед. К тому же, учитывая практически полное отсутствие на платформе Apple высокотехнологичных игр, использовать мощь GPU будет и основным для ускорения работы самой ОС.

Ну и еще одно улучшение – применение нового Ultra ATA HDD емкостью 80 GB. Остальные параметры iMac остались неизменными. Напомним, что в старших моделях установлены: процессор PowerPC G4 800 MHz, 256 MB SDRAM-памяти и привод SuperDrive (DVD-R/CD-RW), скорость формула которого, особенно в отношении чтения CD, выглядит более чем скромно. Прежними остались и количес-

тво портов в системе – два FireWire, пять USB 1.1 и Mini-VGA-порт, и коммуникационные возможности iMac – встроенный модем 56 K и сетевая карта 10/100BASE-T Ethernet.

Вторая новинка от Apple, побывавшая у нас и гостей, – «школьный» eMac. По крайней мере, анонсировался и продвигался он именно под лозунгом: «Самый дешевый компьютер Apple для школы», и первая буква названия расшифровывалась не иначе как education. Сейчас можно сказать, что основное назначение eMac – замена iMac первого поколения, которые все еще встречаются в продаже. Младшая модель eMac – самая недорогая из актуальной линейки ПК Apple, хотя старые моноблочные системы стоят еще дешевле. Старшая же по конфигурации практически идентична iMac с 15-дюймовым LCD-дисплеем, с той лишь разницей, что здесь используется ЭЛТ-монитор.

eMac, как и первые модели iMac, – моноблочная система, правда, дизайн ее несколько облагорожен, что, впрочем, имеет как свои плюсы, так и минусы. Выполненная из красного и приятного на ощупь поликарбонатного пластика система стала значительно массивнее, ведь и ней установлен 17-дюймовый плоский ЭЛТ-монитор, хотя визуально изменение габаритов почти не заметно. eMac и отличие от его предшественника неудобно переносить – ручка отсутствует, к тому же пластик корпус очень скользкий. Дисплей eMac весьма высокого качества и прекрасно подходит практически для всех задач, которые могут возникнуть

у домашних пользователей. Правда, о современных играх стоит забыть – видеокарта у eMac старая – GeForce2 MX с 32 MB SDRAM. По сути, сейчас это самый слабый 3D-акселератор, который еще продается.

eMac поставляются в нескольких модификациях, имеющих существенные отличия. Самая младшая и, наверное, наименее интересная из них оснащается процессором PowerPC G4 700 MHz, 128 MB SDRAM, винчестером емкостью 40 GB (Ultra ATA) и приводом CD-RW – эта система уже снята с производства. Пришедшая ей на смену модель имеет такую же конфигурацию, только вместо CD-RW она комплектуется более универсальным Combo drive (DVD/CD-RW). Ну и, наконец, самый мощный eMac оснащается процессором с частотой 800 MHz, 256 MB памяти и винчестером емкостью 60 GB, а самое главное – приводом SuperDrive, подобным тому, что установлен в iMac 2. Коммуникационные способности eMac аналогичны всем остальным настольным ком-

пьютерам Apple. В качестве аудиосистемы используются отличные встроенные колонки Odyssey от Harman Multimedia.

Функционально старшие модели eMac, как и новый iMac, это в первую очередь универсальные Digital Hub, которые помогут пользователям построить собственную цифровую вселенную, проявить творческие способности. Они с легкостью справляются с задачами воспроизведения и создания любого мультимедийного контента, будь то цифровое видео, фото или аудио. И хотя цены на iMac и eMac в Украине нельзя назвать слишком доступными, хочется еще раз подчеркнуть, что ПК Apple – это законченное аппаратно-программное решение, полностью готовое к работе, к тому же очень элегантное и красивое.

Продукты предоставлены компанией

WEGA Distribution:

тел. (044) 461-9284.

Цены в Киеве:

iMac 17" – \$2599;

eMac CD-RW – \$1375;

eMac Combo – \$1475;

eMac SuperDrive – \$1955



В отличие от первых моноблочных iMac, в eMac используется не щелевой, а классический оптический привод, ну а по числу и назначению портов все ПК Apple, выпущенные в последние несколько лет, идентичны

Рожденные в эпоху перемен

Роман Хархалис

Осень 2002 года изменила многое в мире мобильных телефонов. Передовые технологии врываются в нашу жизнь, воплощаясь в аппаратах с принципиально новой функциональностью. Рушатся «классовые» устои и условности.

Что бы мог подумать еще год назад, что в телефоне за \$100 (разумеется, «серые» не в счет) может быть установлен монолитный аккумулятор, а сам он будет весить всего 75 г, что ассоциируется скорее с миниатюрными моделями, стоящими втрое-четверо дороже? Этой осенью в «народных» телефонах за \$160–190 появились функции, ранее характерные только для бизнес-телефонов. А как вам нравится новшество миниатюрный миниатюрный аппарат по цене модели среднего класса? Да, в таких условиях лучше вообще не заниматься разделением новинок, которыми так богат «урожайный» сезон, на классы и категории, а просто присмотреться к ним всем и выбирать, ориентируясь исключительно на свой вкус и потребности.

ALCATEL ONE TOUCH 715

★★★★☆

Цена \$300

Продукт предоставлен компанией Alcatel; тел. (044) 461-9966

➤ Эксклюзивный дизайн; удобство использования; богатая функциональность; большой экран
➤ Отсутствие некоторых перспективных функций

! Этот стильный телефон предлагает полный набор современных бизнес-функций за вполне разумную цену, однако требовательным пользователям может не понравиться отсутствие Bluetooth

Необычный дизайн новой бизнес-модели от Alcatel, наверное, запомнился по фотографиям всем, кто интересуется мобильными телефонами. Но на снимках невозможно уло-

жить присущий этой модели тонкий французский шарм, который ощущается только при знакомстве с «живым» аппаратом. При очень невысокой, как для делового телефона, начальной цене One Touch 715 не выглядит дешевым, а отлично вписывается в «джентльменский набор» бизнесмена вместе с дорогой перьевой ручкой, портсигаром, зажигалкой... Этому способствует не только дизайн, но и подбор материалов корпуса: алюминиевый сплав — для внешней «рамы», лакированный пластик с металлическим блеском — для передней панели, полированная темно-коричневая пластмасса — для объектива камеры.

Набор функций телефона — это «сборник» всех самых

востребованных и полезных функций для работы с персональной информацией. Расширенная адресная книга предоставляет, пожалуй, самые богатые на сегодня возможности для хранения контактных данных — до 19 подстрочных записей. При этом телефон позволяет вводить буквы русского и украинского алфавита как для адресной книги, так и для SMS. Есть календарь, органайзер, поддерживаются GPRS и EMS. На большом монохромном экране можно просматривать меню и данные не только в привычной вертикальной, но и в «альбомной» ориентации. Кстати, такой способ отображения является основным для игр — весьма интересных, и отличных от тех, что были в предыдущих телефонах Alcatel. Наконец-то в бизнес-аппарате этой компании снова появился порт IrDA, и потому One Touch 715 полностью пригоден для совместного использования с ноутбуком или PDA. Одно из немногочисленных принципиальных новшеств — синхронизация данных посредством SyncML, впрочем, требующая поддержки оператором.

Слегка огорчает то, что Alcatel, ориентировавшаяся на интерфейс Bluetooth в те времена, когда он только разрабатывался, отказались от него сейчас, когда он стал повсеместно распространяться. В One Touch 715 Bluetooth-адаптера нет, и это самый большой функциональный недостаток телефона. Можно посоветовать также на отсутствие

цветного экрана и неудачную конструкцию разъема для кабеля (он находится сзади, закрывается съёмной пластиковой крышечкой и используется только с кабелем). Полифонический звонок довольно тихий, а обычный — без проблем различим в любой обстановке.

Этот аппарат есть смысл выбирать исходя из эстетических соображений. Если вы не имеете ничего против дизайна One Touch 715, покупайте смело — в функциональном плане он вас не разочарует, это, наверное, самая оснащенная модель в своем ценовом диапазоне. Однако через годик-другой, когда Bluetooth-гарнитуры и адаптеры для ПК получат широкое распространение, нам, вероятно, придется их смешать.

LG-W3000

★★★★☆

Цена \$220

Продукт предоставлен компанией Unihate; тел. (044) 461-8887

➤ Качественный и громкий полифонический звонок; расширенная адресная книга; голосовой набор; хороший вибросигнал; поддержка ввода кириллицы; сменная передняя панель

➤ Неудобные управляющие клавиши; узкая область данных на экране

! Качественный телефон с мелодичным и громким полифоническим звонком. Весьма удачная покупка, хотя для обретения более весомых преимуществ перед конкурентами ему не мешало бы немного подешеветь

Модель среднего класса в новой линейке телефонов LG имеет свою «изюминку»: она снабжена полупрозрачным корпусом, через который во время входящего звонка или работы в меню видны огоньки светодиодов, подсвечивающих клавиатуру. В итоге экран излучает интенсивно-голубое сияние, клавиши — белое, а корпус, в зависимости от цвета, — синее, красное или тоже белое. Работающий аппарат напоминает погодоию елку, но тем, кто предпочитает броские и необычные вещи, как раз это и нужно. Передняя панель корпуса сменная, так что простор для экспериментов с цветом на этом не заканчивается.

ALCATEL ONE TOUCH 715





LG-W3000 – полноценный телефон среднего класса в современном понимании этого слова. Он содержит расширенную адресную книгу на 200 записей, в каждой из которой хранятся 3 телефонных номера, факс и адрес e-mail. Календарь-организатор позволяет программировать события любой периодичности, в том числе и редко встречающиеся и других моделях еженедельные и ежемесячные напоминания. Есть также возможность голосового набора номеров.

Пожалуй, самое интересное в LG-W3000 – это 40-голосный полифонический звонок, оказавшийся на удивление громким. Сигнал воспроизводится через отдельный динамик на задней стороне корпуса, потому на максимальной громкости качество звука практически не снижается. Мелодии звонка отлично аранжированы и звучат очень приятно, хотя явных преимуществ перед 16-голосными синтезаторами 40-канальная полифония не имеет. В случаях, когда многоголосный мини-концерт неуместен, выручит мощный и хорошо ощутимый вибровывод.

В общем, телефон получился весьма удачным и выигрышно смотрится даже на фоне других сильных новичков в среднем классе. К сожалению, нельзя сказать, что аппарат не имеет изъянов. Наибольшие нарек-

ания вызывают псевдобные управляющие клавиши – они сбивы в плотную группу и потому требуют повышенного внимания при работе, а чтобы правильно нажать кнопку стирания, встроенную и качающийся скроллер, надо хорошо постараться. Невысокое разрешение экрана позволяет одновременно отображать лишь одну команду меню или две строчки календаря. Менее принципиальным для среднего пользователя является отсутствие поддержки GPRS, которая есть в большинстве конкурирующих аппаратов. Однако выполнение операций, характерных для моделей среднего класса (звонки, работа с телефонной книгой, программирование напоминаний), проходит гладко, и потому телефон оставил приятное впечатление.

Для тех, кому нужен телефон с хорошим полифоническим звонком, даже нынешняя цена LG-W3000 в \$220 не покажется завышенной, поскольку ближайший конкурент с аналогичным качеством сигнала – Samsung N620 – стоит не менее \$250. Однако для того чтобы мы порекомендовали новинку от LG всем и каждому, ей предстоит подешеветь примерно до \$180, что вполне может произойти в ближайшие 2–3 месяца.

LG-W5200

★★★★★

Цена \$340

Продукт предоставлен компанией Unitrade; тел. (044) 461-8887

- + Качественный полифонический звонок; расширенная адресная книга; голосовой набор; поддержка ввода кириллицы; кнопка EZKey
- Учитывая класс и цену – нет
- ! Один из самых доступных телефонов в раскладном корпусе с полифоническим звонком. Те, кто ищет аппарат с такими свойствами, останутся довольны качеством и функциональностью

С появлением цветных экранов и качественных полифонических звонков цены на подобные телефоны в раскладном корпусе плавно «уехали» вверх за отметку \$450. Однако далеко не все видят смысл и покупают столь дорогое устройство и предпочитают бы раскладывающийся теле-

фон без цветного экрана. Что ж, и для них выпускаются новые модели, оснащенные полифоническим звонком, который привлечет внимание окружающих ничуть не меньше, чем разноцветный дисплей, а возможно и больше. Один из таких моделей – LG-W5200, компактный аппарат с двумя экранами, 40-голосной полифонией и интересным новшеством – кнопкой EZKey, расположенной под внешним экраном.

Владельцы телефонов в раскладном корпусе часто используют функцию активного флипа – автоматического ответа на вызов при раскрытии корпуса, что позволяет быстрее и удобнее отвечать на звонки. При этом внешний экран позволяет заранее узнать, кто звонит, и решить, стоит ли открывать корпус. В случае положительного решения дальнейшие действия очевидны, а вот что делать, если отвечать не стоит? Конечно, можно приоткрыть и тут же захлопнуть крышку, таким образом «бросив трубку», но это не слишком элегантный способ. Намного «правильнее» снабдить аппарат внешней кнопкой для сброса вызова. Именно такую функцию и выполняет EZKey. Странно, как инженеры не додумались до такой простой и полезной вещи ранее?

Модель LG-W5200 имеет много общего с предыдущим рас-



кладным телефоном LG-510w. Новинка «получила в наследство» почти неизменный набор функций: расширенную адресную книгу, емкую память сообщений SMS, возможность ввода кириллицы, календарь-организатор, набор игр. Оформление меню практически не изменилось. Осталась и характерная для LG-510w бледно-голубая, не слишком яркая подсветка экрана.

Конструкция телефона несколько изменилась, причем в лучшую сторону. Аппарат уже не является самым тонким в своем классе, но зато шарнир корпуса стал более прочным и менее склонным к расшатыванию. LG-W5200 обзавелся внешним экраном и более приятной в обращении пластмассовой клавиатурой. Клавиши направления заменены на сплошную четырехпозиционную кнопку-джойстик, в середине которой встроена клавиша OK – не самое удобное решение, однако подтверждение операции всегда можно дать и левой soft-клавишей.

Одним словом, и качество недорогого раскладного телефона LG-W5200 очень хорош. Покупателям аппаратов такого класса придется выбирать между ним и Samsung SGH-A800. Последний компактнее и потому больше подходит для женщин, тогда как W5200 – скорее мужской телефон, к тому же, у него есть маленькое, но весьма полезное отличие – клавиша EZKey.

LG-W7000

★★★★★

Цена \$450

Продукт предоставлен компанией Unitrade: тел. (044) 461-8887

+ Качественный полифонический звонок; расширенная адресная книга; голосовой набор; цветной главный экран; внешний экран с отражающей подложкой; отдельная кнопка диктофона; поддержка ввода кириллицы

- Нет поддержки GPRS

! Один из самых доступных телефонов в раскладном корпусе и с цветным экраном, предлагающий богатый набор функций при разумной цене

Топ-модель в линейке телефонов LG, как и следовало ожидать, снабжена цветным дисплеем. В LG-W7000 использована «всего лишь» 256-цветная STN-матрица, но так как она предназначена только для отображения экранов меню и игр, а не фотографий, разница в качестве картинок по сравнению с LCD, поддерживающими 4096 и более цветов, практически незаметна. Так что свою «имиджевую» функцию дисплей выполняет исправно.

Аппарат собран в раскладном корпусе средних размеров, шарнир которого достаточно тугой и не имеет тенденции к расшатыванию. В качестве внешнего экрана использован голографический ЖК-дисплей, отлично читаемый при любых условиях освещения. Еще одна приятная мелочь в оснащении W7000 – отдельная кнопка диктофона, весьма редкая в телефонах с раскладным корпусом.

Функционально телефон очень близок к описанному выше LG-W5200. Он отличается разве что набором игр, разработанных специально для цветного экрана, да меню перерисовано так, чтобы лучше раскрыть его способности. Владелец этого аппарата также получит в свое распоряжение расширенную адресную книгу, календарь-организатор, возможность работы с EMS и ввода букв кириллицы для сообщений. Старшая модель в большей степени рассчитана на работу с данными, о чем говорит наличие встроенного пор-

та IrDA и диска с ПО для обмена информацией с ПК в комплекте поставки. С другой стороны, при таком назначении отсутствие поддержки GPRS уже становится недостатком: пусть этот сервис в Украине пока малодоступен, но бизнес-телефон обычно покупается не на полгода...

В итоге, LG-W7000 можно рассматривать либо как более функциональную альтернативу Samsung T100, либо как конкурента Samsung S100, не поддерживающего GPRS и Java, но более доступного по цене. В любом случае это достаточно интересная покупка.

MOTOROLA T720

★★★★★

Цена \$390

Продукт предоставлен компанией Motorola: тел. (044) 490-2878

+ Цветной экран; поддержка GPRS и J2ME; расширенная адресная книга; отдельная кнопка диктофона; разумная цена

- Большие габариты; не совсем удобная клавиатура и меню; нет IrDA

! Отлично оснащенный телефон с цветным экраном по самой доступной на сегодня цене, но имеющий некоторые недостатки в эргономике

Motorola T720 – новая модель, оснащенная полифоническим звонком и цветным экраном, появилась несколько позже.



чем аналогичные продукты Samsung и LG, однако превосходит большинство конкурентов по функциональным возможностям.

Новинка поддерживает GPRS, что для современного телефона является уже стандартом, но у раскладных аппаратов встречается далеко не всегда. Так, аналогичный по классу LG-W7000 этой функции не имеет. Цветной экран способен отображать 4096 оттенков и выглядит очень хорошо. Расширенная адресная книга вмещает до 500 записей, в каждой из которых можно сохранить по несколько номеров телефонов. Встроенный диктофон способен записывать не только голосовые заметки, но и разговор, и управляется отдельной кнопкой на боковой поверхности. Весьма полезной функцией является и поддержка Java, позволяющая добавлять в телефон новые игры (среди них уже встречаются весьма совершенные, например, представленная в нашем образце мотоголка Moto GP) и программы.

Телефон подойдет скорее мужчинам, чему способствуют относительно большие габариты и крупные клавиши с широкими промежутками между ними.

Основным недостатком Motorola T720 можно считать структуру меню. Его верхний уровень выполнен в виде иконограм, наглядных и очень удобных в использовании, но уже уровнем ниже мы видим текстовые меню и информационные окна, организованные не всегда разумно. К примеру, записи расширенной адресной книги представлены далеко не лучшим образом, так как на экране вместе с телефонными номерами выводится много служебной информации. Это понравится людям с инженерным складом ума, но не обычным пользователям. Структура меню поддается настройке, но сам процесс, опять-таки, интересен лишь «технарям».

Цену на Motorola T720 можно назвать весьма разумной – это самый доступный телефон в раскладном корпусе с цветным экраном, и за свои деньги покупатель получит богатый набор функций.

SAMSUNG SGH-A800

★★★★★

Цена \$300

Продукт предоставлен компанией Samsung: тел. (800) 502-0000**SAMSUNG SGH-A800**

★★★★★

Цена \$300

Продукт предоставлен компанией Samsung: тел. (800) 502-0000

+ Малые габариты; громкий и качественный полифонический звонок; расширенная адресная книга; надежная конструкция

- Нет

! Компактный и недорогой аппарат со сбалансированным набором функций и хорошим полифоническим звонком – отличный подарок, особенно для женщин

Кому-то может показаться странным, что компания Samsung после успешного вывода на рынок телефона с цветным экраном снова выпускает модель с монохромным – SGH-A800. Однако сравнение цен внесет ясность в этот вопрос: если T100 сейчас обходится не дешевле \$450, то ориентировочная стоимость новинки составляет около \$300. Второй козырь A800 – миниатюрные размеры. Пожалуй, это самый маленький аппарат в раскладном корпусе.

К набору возможностей, традиционных для имиджевых аппаратов Samsung (календарь-организатор, голосовое управление и диктофон, правда, без возможности записи разговора, игры), добавилась расширенная адресная книга, в которой на каждое имя можно запомнить до 5 номеров телефонов. Ставший уже привыч-

ним для новых телефонов Samsung качественный 16-голосный звонок звучит в новой модели необычно громко (хотя и с легким «металлическим» тембром) и дополняется весьма ощутимым виброзвоном — пропустить вызов практически невозможно.

Дизайн A800 позаимствован у популярного T100 — внешне эти аппараты различаются только размерами. «В фас» A800 заметно меньше, чем предыдущий компактный телефон Samsung A300, но толщине же эти две модели почти одинаковы.

Samsung SCH-A800 очень понравится женщинам и наверняка станет для них отличным подарком, тем более что его цена менее обременительна для кошелька, чем у большинства других «женских» моделей.

SIEMENS A50

★★★★★

Цена \$120

Продукт предоставлен компанией Siemens, www.tpy-siemens.com

Небольшие габариты; ионитивная батарея; длительное время работы без подзарядки; удобная конструкция

Учитывая цену — нет

Пожалуй, лучшая покупка в своей ценовой категории; содержит все необходимое для голосовой связи и очень удобна в использовании

Эта новинка адресована экономным покупателям, которые

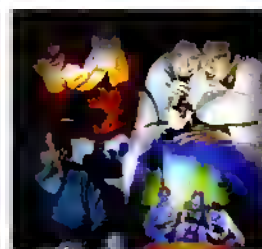


осознанно исполняют телефон только по прямому назначению — для разговоров. С первого взгляда очевидна близкая «родственная связь» Siemens A50 с предыдущей весьма удачной бюджетной моделью — Siemens C45. Размеры, обводы и конструкция съемного корпуса этих аппаратов полностью идентичны. Отличается только клавиатура — по большому счету, косметически, но вот возврат к прямой форме управляющих клавиш, как у C35, можно только приветствовать, поскольку «горбатые» кнопки C45 были не очень удобными.

В Siemens A50 используется литий-ионная батарея, с которой телефон проработал от одной зарядки чуть более пяти суток. Это неплохой результат вообще, а для недорогих моделей — просто отличный. Кроме того, данный тип аккумулятора дает экономию в массе и нетребователен к режиму зарядки/разрядки.

Разумеется, аппарат выполняет только базовые функции, непосредственно связанные с разговорами и обменом короткими сообщениями. Но несмотря на принадлежность к бюджетному классу, в нем поддерживается EMS (передача картинок, анимации и мелодий звонка), имеется довольно сильный вибровозвук, возможность удобной загрузки мелодий с ПК (правда, встроенного редактора нет — этот недостаток унаследован от C45). Качество связи отличное, голос передается и воспроизводится без искажений и помех, с сохранением естественного тембра.

После знакомства с телефоном остается очень приятное впечатление. Кажется, что разработчики действительно создали хороший «телефон для развлечений» с заботой о пользователе, минимизировав его функции разумно, а не демонстративно, как в большинстве бюджетных аппаратов предыдущих поколений. При работе с ними порой возникали мысли, что ограничения их возможностей предназначены не для удешевления аппарата, а для «ухудшения» по сравнению с более дорогими моделями.



Что объединяет? этих людей!



«Мышь»



Джойстики



Геймпады



Рули



Акустические системы



Logitech



Официальный дистрибьютор LOGITECH

Киев, Краснозвездный пр-т, 51, НИИСП, лабораторный корпус, офис 208;

Телефон: /044/ 249-6303 (7 линий) Факс: /044/ 245-7999;

Сервис-центр: /044/ 248-7041

Интернет: <http://www.datalux.ua>; E-mail: datalux@datalux.ua

У нас Вы можете получить информацию о ближайшем к Вам продавце

Если покупатель интересовался, почему нельзя было снабдить недорогой телефон популярной батареей, продлить срок его работы, установить полноценный вибровозвон и более удобную клавиатуру, немного уменьшить габариты и массу, производители и продавцы давали заранее заготовленный ответ: «А что же вы хотели за такие деньги?». Но и Siemens A50 мы получаем удивительным образом сбалансированный набор возможностей, необходимый для «толькоговорящих» абонентов. Этот телефон — действительно лучшая покупка, причем не только в качестве первого аппарата, но и взамен старой бюджетной модели.

SIEMENS C55

★★★★★

Цена \$190

Продукт предоставлен компанией Siemens, www.my-siemens.com

Компактный размер; удобная конструкция; полифонический звонок; диктофон; голосовое управление; поддержка GPRS и Java

Не самая высокая громкость звонка; малая емкость телефонной книги; отсутствие календаря

Отличный телефон среднего класса, изобилующий полезными возможностями, но не лишенный мелких недостатков. С удешевлением до \$150–160 несомненно станет популярной «народной» моделью. Дальнейшее развитие популярной модели Siemens C45 пош-

ло сразу по двум направлениям. Первое предсказать было несложно — это добавление модных «имиджевых» функций (в частности, полифонического звонка), сопровождающееся уменьшением габаритов и массы. Второе — связано с актуальным сегодня обогащением телефонов среднего класса рядом бизнес-функций и развлекательных возможностей. Так, в C55 появились диктофон, голосовой набор и управление, поддержка GPRS и Java.

Общий вид и конструкция C55 по сравнению с предыдущей моделью изменились незначительно. Уменьшились габариты (особенно радует снижение толщины) и масса. Телефон оборудован сменным корпусом, состоящим из передней и задней панелей. Важное усовершенствование касается клавиатуры. Во-первых, она тоже сменная, а во-вторых, две качающиеся кнопки, совмещающие функции прокрутки и софт-клавиш, наконец-то заменены гораздо более удобной четырехпозиционной кнопкой-джойстиком. Ее боковые направления играют роль софт-клавиш, вертикальные «отвечают» за прокрутку, а телефонная книга в режиме ожидания вызывается не отдельной кнопкой (что, прочем, тоже было хорошо), а стандартной для современных телефонов командой «джойстик вниз». В остальном же приемы управления совершенно не изменились, а сам процесс благодаря оптимальной форме и размерам клавиш стал более комфортным.

В функциональном плане C55 намного богаче предшественника. Вкратце мы уже упоминали о его новых функциях, остановимся подробнее на наиболее интересных особенностях. Аппарат оснащен полифоническим звонком, однако мелодии в стандартной поставке мало кому знакомы, так что возможности загрузки новых композиций придется очень кстати. Неплохие результаты дает также запись сигнала вызова с микрофона. Выб-

зов имеет весьма интересную функцию модуляции для имитации различных эффектов: работы перфораторного двигателя, движения поезда по рельсам, что не только развлекает хозяина, но и увеличивает силу вибрации за счет резонанса. При желании можно также установить подсветку экрана мигать и тактичные виброимпульсы.

ПО C55 позволяет запускать на нем Java-мидлеты. В стандартную поставку входят игры Prince of Persia (да-да, тот самый классический хит, адаптированный для телефона) и скроллшутинг-аркада Galaxy Hero, а также утилита, реализующая функции памяти и списка,

SONY ERICSSON T100



пригодны, например, для запоминания перечня покупок перед походом в супермаркет. При желании пользователь может добавить и другие программы.

За обычную для модели среднего класса цену покупатель получает очень удобный и богато оснащенный аппарат. В нем, правда, не хватает расширенной адресной книги (простой телефонный справочник на 50 записей выглядит слишком скромно на фоне других возможностей C55) и полноценного календаря, однако эти недостатки не слишком существенны для большинства пользователей. В итоге, можно утверждать, что телефон удался и со временем станет весьма популярным.

SONY ERICSSON T100

★★★★★

Цена \$120

Продукт предоставлен компанией Sony Ericsson; тел. (044) 462-5220

Малые габариты и масса; хорошее качество связи; удобные клавиши; ионнолитиевая батарея

Учитывая цену — нет

Эта новинка в бюджетном классе привлекает небольшими размерами и массой и поэтому выигрывает у большинства конкурентов. Удачная покупка

Глядя на Sony Ericsson T100, сложно представить себе, что он принадлежит именно к бюджетному классу. Небольшие размеры, малая масса (всего 75 г), броский дизайн — все это не так давно было прерогативой лишь имиджевых телефонов. Но Sony Ericsson как раз и стремился создать телефон, который выглядел более дорого, чем есть на самом деле, и это ей удалось.

Внутри компактного корпуса скрывается «начинка» от удачной бюджетной модели предыдущего поколения — Ericsson A3618, но доработанная. В T100 есть встроенная телефонная книга на 100 записей (по одному номеру в каждой), полноценный календарь-организатор, поддержка EMS и, в отличие от A3618, WAP-браузер. Ионнолитиевая батарея способна питать аппарат до трех суток без подзарядки. Он оборудован монохромным экраном с синей подсветкой, средней силы вибровозвонком, звуковым сигналом вызова с хорошей громкостью и небольшим набором мелодий, который можно пополнить с помощью редактора.

Качество связи у T100 оказалось хорошим, вполне достаточным для городских условий, весьма порадовало четкое воспроизведение звука и большой запас громкости динамика. Управление посредством традиционного для Ericsson «закладочного» меню несложное, а клавиатура удобна в работе, хотя при выполнении некоторых операций очень не хватает функциональной клавиши с контекстным меню. Однако это не ме-

SIEMENS C55



наст нашего положительного впечатления от телефона – даже по цене \$120–130 сейчас вряд ли найдется более компактный, легкий и функциональный аппарат.

SONY ERICSSON T600

★★★★☆

Цена \$260

Продукт предоставлен компанией Sony Ericsson; тел. (044) 462-5220

+ Очень малые габариты; удобно использования (как для таких размеров); отличное качество сборки

- Только базовая функциональность

! Для тех, кому нужен очень маленький телефон, а функциональность не важна, T600 станет удачным приобретением за весьма разумную цену

В последнее время именно Ericsson могли похвастаться наличием в своей линейке самого маленького из серийно выпускаемых GSM-телефонов – Ericsson T66, отобравшего пальму первенства у Nokia 8210. В линейке Sony Ericsson найдет свое место преемница этой модели – Sony Ericsson T600. Любопытно, что все три телефона создавались одним и теми же людьми – бывшими сотрудниками Nokia, работавшими над 8210, а затем организовавшими собственную фирму Microcell.

По размерам T600 лишь не намного больше спичечного

коробка, а весит всего 60 г. Конструкция аппарата делает его настолько удобным, насколько это возможно при таких габаритах: клавиатура выполнена из пластмассы, управляющие кнопки имеют скошенный профиль, что позволяет безошибочно нажимать их при том, что они невелики и расположены рядом друг с другом. Корпус аппарата собран очень тщательно, все детали отлично подогнаны. Отдельного упоминания заслуживает подсветка клавиш – яркая и равномерная; благодаря этому и удачно выбранной раскраске надписей на них хорошо читаются при любом освещении.

Функциональные возможности T600 остались на прежнем уровне и по нынешним временам соответствуют бюджетному классу. Это встроенная телефонная книга на 250 записей (по одному номеру на каждого абонента), монофонический звонок со скучным набором мелодий, но поддерживающий загрузку и редактирование тонов, вибровывоз (впрочем, довольно слабый), календарь-организер, игры... Последние разработаны заново специально для T600, различны по жанрам и достаточно занимательны. Особо стоит отметить Car Race – качественно сделанную и увлекательную гоночную аркаду, использующую вибросигнал для индикации тактильной обратной связи (vibration feedback). Конечно, часами играть на таком маленьком телефоне очень трудно, однако 10–20 минут интересного времяпрепровождения его владельца обеспечены.

По нашим впечатлениям, качество связи T600 заметно улучшилось по сравнению с T66 – нет потери сигнала в проблемных зонах, помех и выпадания фрагментов звука.

Итак, ради чего стоит выбирать T600? Ради сверхкомпактного размера, качественной сборки и удачного дизайна. Если вы хотите иметь самый маленький GSM-телефон, а функциональность не имеет значения, тогда T600 – для вас. ■



Революционное разрешение.

Новый Lexmark Z65.

При разрешении 4800 x 1200 dpi это универсальный фотоприпрет



Революция произошла, и Z65 готов прийти к вам. Только представьте качество изображения с рекордным разрешением 5.8 микрон/каждый, которое достигается микродинамическими каплями. Живые, очень точные цвета. Удивительная натуральная текстура. Минимальная скорость – до 21 страница в минуту. Добавьте к этому два лотка для бумаги и возможность автоматического определения ее типа. Все это позволяет Z65 делать отличную, в которых Вы могли только мечтать. И даже больше.



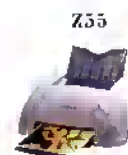
Официальные дистрибьюторы Lexmark в Украине:

DataLux; тел.: (044) 2496303, МПТ; тел.: (044) 4583856

Официальные партнеры Lexmark в Украине:

Алтри (0482) 685000; ВМ (044) 2900910; Е.Сервис (044) 4647777; Карс (0562) 374440; МКС (0572) 141426, (044) 4161181; НЭП (062) 3340068; Техника (062) 3858255; ТИД (0482) 346723; Фьюче электронике (0612) 138009; Южный Крест (0692) 542025

<http://www.lexmark.ru>



LEXMARK
Passion for printing ideas.

Sony Clie SJ — НОВЫЙ размер Palm-size

Сергей Сокирин

Снипадает впечатление, что сейчас среди производителей Palm-совместимых КПК первую скрипку играет не сама Palm, а Sony. Именно она первой реализовала в своих PDA поддержку цветного экрана большого разрешения, увеличила объем памяти, встроила цифровой аудиоплеер, да и анонс продукта на основе Palm OS 5 Sony сделала раньше.

Успехами этой же компании внедряется новый уменьшенный формфактор для карманных компьютеров. С малогабаритным PDA — Clie PEG-SL10 — мы уже познакомились. Сейчас же Sony представляет на ваш суд еще две новинки того же типоразмера: PEG-SJ20 и PEG-SJ30, соответственно, с монохромным и цветным дисплеем. Устройства, принадлежащие к экономклассу, по своим характеристикам практически повторяют биз-

нес-модели недалекого прошлого, а именно — Clie PEG-T415 и PEG-T615.

Разница в габаритах этих устройств по сравнению со старыми (к примеру, они на 14 мм короче, чем T615) сразу бросается в глаза. Такие размеры позволяют назвать их «накладными компьютерами» без тени преувеличения. На мужской ладони достаточно свободно размещаются сразу обе модели — SJ20 и SJ30, одна же удобно ложится в руку, позволяя удержи-

РАСКЛАДНАЯ КЛАВИАТУРА PEGA-KB11

★★★★★

Цена \$140

Ввод большого объема текста в КПК не зря считается узким местом, ограничивающим функциональность этих устройств — при использовании граффити и виртуальных клавиатур нельзя добиться приемлемой скорости набора. Поэтому разработчики аксессуаров выпускают раскладные клавиатуры, в развернутом состоянии

сравнимые по размерам с обычными настольными. KB11 — одна из них. В сложенном виде она легко помещается в карман или сумочку, а в рабочем — перед пользователем появляются клавиши практически стандартного размера. Русский шрифт на них не подписан, но для наклеек места вполне хватает. Если локализация PDA произведена с помощью CyrilHack II, никаких проблем при вводе кириллицы нет. Единственным неудобством является отсутствие жесткого крепления КПК в разъем интерфейса — при быстром наборе он может «ерзать».

SONY CLIE PEG-SJ20

★★★★★

Цена \$330



вать ее пальцами с трех сторон. Благодаря продуманной конфигурации органов управления (традиционные для Palm клавиши быстрого доступа и двухпозиционный рычажок прокрутки, а также разработанный Sony колесико Jog Dial с кнопкой возврата) эргономика обеих новых PDA находится на высоте. Будущее покажет, возможно, именно такие габариты станут очередным стандартом Palm-size.

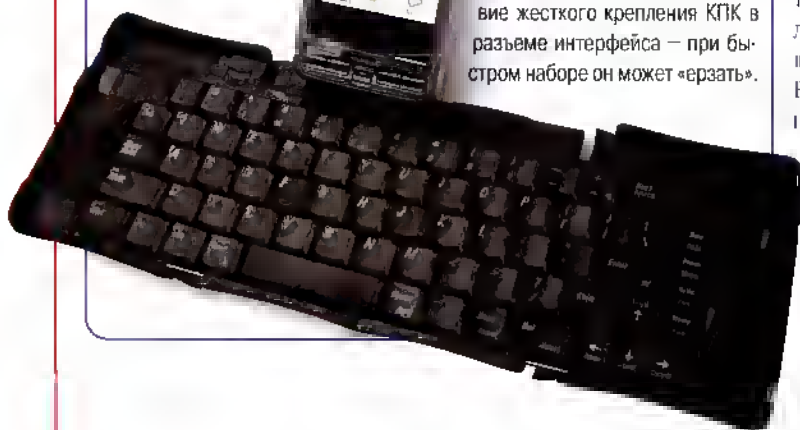
В обеих новинках установлена отлично зарекомендовавшая себя ОС Palm OS 4.1, к которой нетрудно найти массу бесплатных и условно-бес-

платных приложений на все случаи жизни. Аппаратные конфигурации устройств практически одинаковы: в них имеются процессор Motorola Dragonball VZ, работающий на частоте 33 MHz, 16 MB оперативной памяти и 4 MB постоянной. КПК от Sony оснащены слотом Memory Stick, где устанавливаются карты памяти и другие модули расширения. ЖК-экран с диагональю 2,8" имеет разрешение 320 × 320 пикселей. В модели PEG-SJ20 он может отображать 16 оттенков серого, а в PEG-SJ30 — до 65 тыс. цветов. В обоих случаях качество изображения нам очень понравилось — оно четкое, яркое и контрастное, а в случае SJ30 еще и насыщенное, с реалистичной цветопередачей. Небольшой размер зерна позволяет комфортно просматривать фотографии.

Таким образом, новые модели Clie (не только те, что побывали у нас, но и ряд других, в которых применяются однотипные матрицы) безусловно лидируют по качеству изображения среди всех современных КПК.

В комплекте поставки имеется удобный USB-кабель для синхронизации данных. Обмен информацией может производиться и через ИК-порт. С его помощью PDA удастся использовать в качестве универсального пульта для дистанционного управления аудио- и видеопаратурой (естественно, установив соответствующее ПО).

Показателей, свидетельствующих о том, что перед нами именно бюджетные модели, несколько. Устройства не комплектуются зарядом, впрочем, дата-кабель с переходником для зарядного устройства не менее удобен, чем «люлька», а в поездках даже предпочтительнее. Также отсутствует аудиопорт, слушать музыку можно



SONY CLIE PEG-SJ30

★★★★★

Цена \$450



только с помощью внешней приставки-плеера PEGA-SA10. Батарея питания понолитисвая, а не литийполимерная, хотя ориентировочное время автономной работы от полной зарядки осталось примерно таким же.

Вместе с КПК покупатель получает CD с набором дополнительных программ, вполне достаточным на начальном этапе работы.

Локализация для украинского рынка, как обычно, не входит в планы производителя. Ситуацию легко исправит бесплатный русификатор CyrilHack II 1.12 (www.enlight.ru). Он добавляет функции ввода и отображения кириллических символов в наиболее популярных кодировках.

Обе модели Sony можно назвать вполне привлекательными покупками – они интересны благодаря компактному размеру, удобному управлению и качественному экрану. Однако в эру мультимедиа все-таки хотелось бы видеть в них и звуковые возможности – для прослушивания MP3 и просмотра фильмов.

Продукты предоставлены магазином BIGIT; тел. (044) 248-6603

ИГРОВОЙ КОНТРОЛЛЕР PEGA-GC10

★★★★★

Цена \$90

Этот оригинальный аксессуар превращает КПК Sony Clie в портативную игровую консоль, мало чем уступающую по удобству специально разработанным. Небольшой, удобно фиксируемый над областью рукописного ввода и функциональных клавиш геймпад подключается к информационному разъему и совместим со всеми актуальными моделями серий NR, T, SJ и SL. В состав ПО, поставляемого вместе с ним, помимо драйверов, входит и несколько игр.

Установка геймпада на PDA и инсталляция ПО просты и интуитивно понятны. Играя с его помощью на цветной модели PEG-SJ30, мы обнаружили как преимущества, так и недостатки. Безусловно, управлять игрой стало удобнее и приятнее.

Однако не все клавиши можно перепрограммировать, что не совсем хорошо. Клавиша Home действует аналогично одноименной виртуальной кнопке на КПК и позволяет выйти в главное меню, в котором, однако, GC10 уже не работает. Запуск игры производится только с помощью стилиуса.



Всегда первый!..

компьютеры
ноутбуки
периферия



Продажа в кредит
при содействии
АКБ "Правекс-Банк"



Все компьютеры собираются
на базе высококачественных
материнских плат Micro-Star
и корпусов Avance Technologies



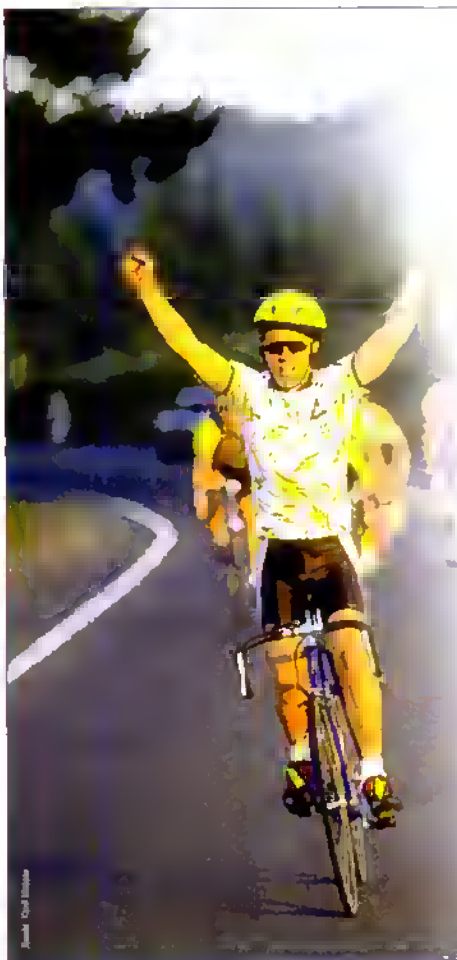
MSI

AVANCE

Сертификат производства
N UA1.010.14965-01



Киев, ул. Верхний Вал, 72 офис 23
/044/ 463-5997, 463-5998
<http://www.spin-w.com>
office@spin-w.com



Software: НОВИНКИ Месяца

Сергей Светличный

CLONECD 4.1.0.1

Shareware

Разработчик Elaborate Bytes

Web-сайт www.elby.de/CloneCD/english/index.htm

Размер загружаемого файла 3,1 MB

URL ftp.elby.ch/download/SelupCloneCD.exe

Одна из лучших программ для копирования CD. Четвертая версия отличается значительно переработанным интерфейсом и новыми возможностями.

В данном релизе исправлено большое число мелких ошибок, а также сделано определенное количество косметических улучшений программы.

TOTAL COMMANDER 5.5

Shareware

Разработчик Christian Ghisler

Web-сайт www.ghisler.com

Размер загружаемого файла 1,4 MB

URL ghisler.hilebursi.com/tcmd550/tcmd550.exe

Total Commander — новое название одного из лучших файловых менеджеров Windows Commander. Отличается поддержкой большого числа архивов, превосходной системой подключаемых плагинов, встроенным FTP-клиентом, многоязыковым интерфейсом и т. д.

В последней версии добавлен просмотрщик RTF-файлов в List-режиме, появилась возможность открытия частично загруженных ZIP-архивов, улучшены синхронизация каталогов, утилита для переименования группы файлов, FTP-клиент и многие другие части программы (цитата).

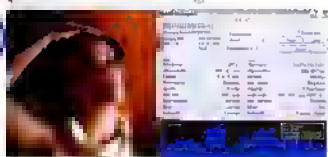
FLASKMPEG 0.78.39

Freeware

Разработчик Alberto Vignati

Web-сайт www.flaskmpeg.net

Размер загружаемого файла 777 KB

URL flaskmpeg.sourceforge.net/download/flaskmpeg_078_39.zip

FlaskMPEG — простая и в то же время достаточно мощная утилита для преобразования MPEG-видео в другие форматы. FlaskMPEG распространяется по системе GNU General Public License (GPL).

NERO BURNING ROM 5.5.9.17.1

Commercial Demo

Разработчик Ahead Software

Web-сайт www.nero.com

Размер загружаемого файла 12,7 MB

URL ftp4.ahead.de/Nero55917.exe

Nero Burning Rom — одна из лучших программ для записи дисков CD-R/CD-RW. Ее выгодно отличают богатые возможности наряду с легкостью использования и настройки. Данный файл работает и как бесплатный апдейт для более старых зарегистрированных версий.

В данном релизе исправлен ряд найденных ошибок (несверное отображение занимаемого места на Video CD, скорости записи на определенных приводах, устранена проблема с созданием ISO-образов дисков DVD емкостью больше 4 GB), а также добавлена поддержка некоторых новых приводов.

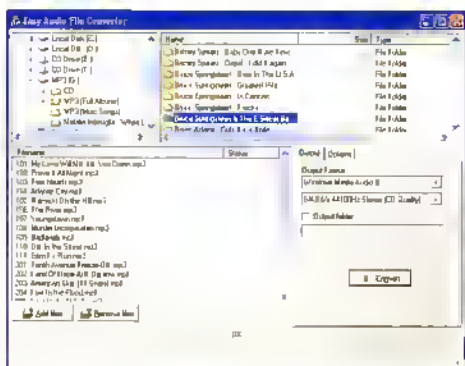
EASY CD-DA EXTRACTOR 5.0.5

Shareware

Разработчик Poikosoft

Web-сайт www.poikosoft.com

Размер загружаемого файла 3 MB

URL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exeURL sivul.koli.soon.fi/poiko/ezcddax505.exe

Одна из лучших программ для копирования музыкальных компакт-дисков. Кодировать полученные треки в MP3, WMA, позволяет создавать свои собственные Audio CD из коллекций MP3 и WAV.

Новая версия, по сообщению разработчиков, справляется с копированием «защищенных» Audio CD, кроме того, обновлен MP3-кодер (L.A.M.E. 5.93), L.A.M.E. Configuration, а также добавлена поддержка режимов кодирования VBR и ABR.

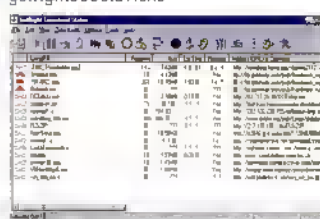
GETRIGHT 5.0 BETA 1

Shareware

Разработчик Headlight Software

Web-сайт www.getright.com

Размер загружаемого файла 2,3 MB

URL www.headlightinc.com/getright50beta1.exe

GetRight — один из лучших менеджеров загрузки файлов из Internet с огромным количеством самых разнообразных функций (интеграция с браузером, автоматическое подключение к Internet, восстановление разорванной связи, выход из Сети и выключение компьютера и т. д.).

OPERA FOR WINDOWS 7.0 BETA 1

Adware

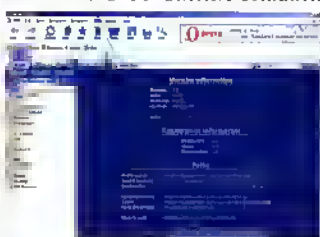
Разработчик Opera Software

Web-сайт www.opera.com/products/desktop

Размер загружаемого файла 12,7 MB

URL ftp.opera.com/pub/opera/win/700/beta1/en/java/ow32enen700b1.exe

Первая бета седьмой версии самого популярного альтернативного Web-браузера. Добавлен усовершенствованный почтовый клиент (например, в нем интегрирован фильтр спама), новый интерфейс, улучшено переключение между однооконным и многооконным стилями.



QUICKTIME 6.0.2

Freeware

Разработчик Apple

Web-сайт www.apple.com/quicktime/products/qt/

Размер загружаемого файла 10,5 MB

URL www.apple.com/quicktime/download/standalone



Один из самых популярных проигрывателей мультимедийных файлов, распространяемых через Internet. Шестая версия может воспроизводить видео в MPEG-4, аудио форматом MP3 и AAC, обновлен пользовательский интерфейс, кроме того, QuickTime теперь поддерживает Macromedia Flash 5.

REGET DELUXE 3.2

Shareware

Разработчик ReGet Software

Web-сайт deluxe.reget.com

Размер загружаемого файла 1,3 MB

URL www.reget.com/dl/regetdx.exe

Очень неплохая программа для загрузки файлов из Internet со множеством функций, дизайн которой разрабатывался студией Артемия Лебедева. В последней версии улучшены интеграция с Internet Explorer, обработка cookies, исправлены найденные ошибки.

DBPOWERAMP MUSIC CONVERTER RELEASE 10 BETA 2

Freeware

Разработчик Illustrate

Web-сайт www.dbpoweramp.com/dmc.htm

Размер загружаемого файла 1,6 MB

URL www.dbpoweramp.com/beta/dMC-r10beta2.exe

dBpowerAMP Music Converter – программа для конвертирования аудиофайлов в различные форматы, а также копирования Audio CD. К числу основных достоинств следует отнести отличный набор плагинов «на все случаи жизни», которые можно загрузить с официального сайта.

VIRTUALDUB 1.4.11

Freeware

Разработчик Avery Lee

Web-сайт www.virtualdub.org

Размер загружаемого файла 684 KB

VirtualDub – программа для захвата и редактирования видео. При полной бесплатности обладает очень неплохим набором функций и является фактически стандартом для кодирования видео в DivX.

WINRAR 3.10 BETA 3

Shareware

Разработчик Eugene Roshal

Web-сайт www.rarlab.com

Размер загружаемого файла 944 KB

URL www.rarlab.com/rar/winrar31b3.exe

Очередная бета-версия популярного архиватора для Windows. WinRAR отличается очень высоким коэффициентом сжатия, продуманным интерфейсом, прекрасной интеграцией с системой. В этой версии добавлены команды Find (для поиска в архивах) и Convert (для преобразования архивов из одного формата в другой).

ZOOM PLAYER 2.90

Freeware

Разработчик Inlomatix

Web-сайт www.inlomatix.com/zplayer

Размер загружаемого файла 668 KB
URL inlomatix.hoyty.com/mirror/zoplayer290.zip

Zoom Player – один из наиболее удачных медиа-плееров. Отличается простотой интерфейса и неплохим набором функций. При наличии DirectShow DVD-фильтра может воспроизводить DVD-видео. Кроме того, при выводе изображения через TV-out с помощью функции «зума» позволяет использовать всю поверхность телеэкрана.

В последней версии добавлен ряд новых функций, исправлено большое число ошибок, полностью изменен используемый по умолчанию внешний вид программы. ■



- Корпуса
- MobileRACK

- Блоки бесперебойного питания
- Аккумуляторные батареи
- Фильтры-удлинители
- Кабельная продукция

- Компьютерные мыши
- Клавиатуры
- Джойстики и рули
- Коврики для мышей

- Мультимедийные копонки
- Мультимедийные комплекты
- Микрофоны и наушники



ПОЛНЫЙ "ФАРШ"
ДЛЯ ТВОЕЙ ТАЧКИ

SVEN®

Адрес ближайшего магазина,
где можно приобрести
продукцию SVEN,
вы найдете на нашем сайте
www.sven-ukraine.com
или по телефонам:
(044) 239-98-89, 434-94-11

A collage of digital and analog media elements. It features a large, detailed camera lens in the center, a CD and a DVD at the bottom, a film strip on the right, and a book cover with the text 'Auto Pop-up Flash' and 'Mega Pixel' on the left. The background is a mix of abstract colors and textures, suggesting a digital or multimedia theme.

В статье «Создаем видеодиск» («Домашний ПК», № 7, 2DD1, itc.uv/6872) мы уже говорили о том, что в настоящее время, когда пишущие приводы DVD и соответствующие диски и ним остаются еще достаточно дорогими, самым лучшим вариантом хранения оцифрованного домашнего видео был и остается SVCD. Данный формат сегодня поддерживается большинством бытовых DVD-плееров.

Заготовки CD-R достаточно, чтобы разместить около 40 минут записи – вполне приемлемая продолжительность для домашнего фильма. В прошлом материале мы подробно рассмотрели спецификации SVCD, говорили о том, как можно с помощью различных MPEG-кодировщиков создавать файлы, удовлетворяющие требованиям этого стандарта. В то время данный процесс был довольно-таки трудоемким. Однако сегодня появилось множество видеоредакторов и утилит,

поддерживающих шаблоны для создания DVD/VCD/SVCD, что значительно упростило подготовку к процессу кодирования.

Сегодня мы постараемся собрать и изложить весь накопленный опыт по данной проблеме за прошедшее время. Заметим также, что материал будет интересен и тем редким пользователям, которые уже успели обзавестись пишущим приводом DVD, поскольку практически все рассмотренные приложения, помимо шаблонов для VCD/SVCD, поддерживают и DVD.

★★★★★

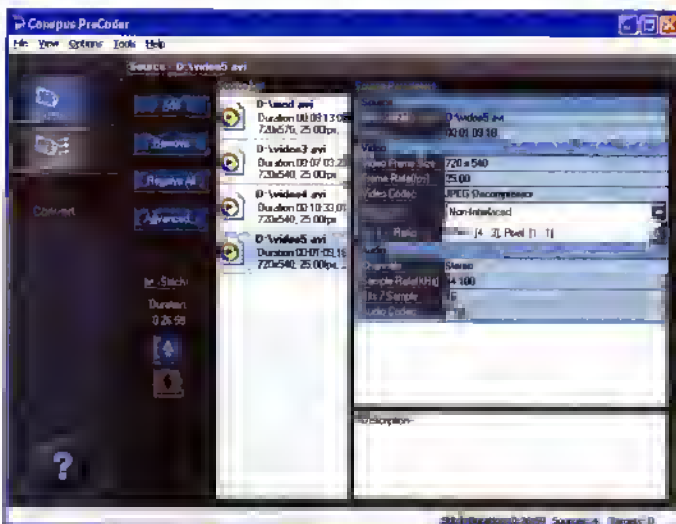
Web-сайт www.cafoprus.com

- Удобство и простота интерфейса; великолепное качество кодирования;
- Возможность интеграции с Adobe Premiere
- Высокая цена полной версии
- Отличный фундамент для построения любой цифровой видеотеки

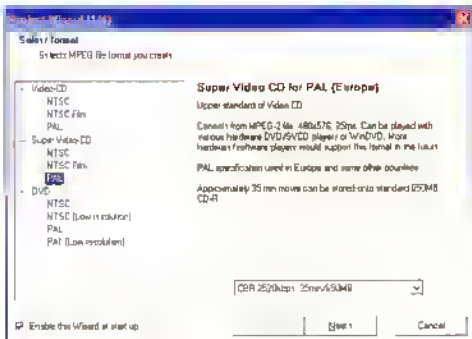
Примерно полтора года назад во время тестирования карты нелинейного монтажа с проработкой ряда эффектов в режиме реального времени я познакомился с плагином для Adobe Premiere под названием Canopus SoftMPEG Encoder, который поставлялся в комплекте ПО с платой DV Storm. Честно признаюсь, с той поры я не переставал удивляться, почему этот великолепный MPEG-кодировщик не стал основой собственного отдельного продукта фирмы Canopus. Можете представить, какова же была моя радость, когда я узнал о выходе

Sanopsis ProCoder. Все ожидания оправдались, приложение получилось выше всяких похвал, с продуманным, простым и интуитивно понятным интерфейсом, а главное, оно обеспечивает очень высокое качество кодирования видео и содержит шаблоны для DVD, VCD и SVCD. Вот основные принципы работы с ним.

После инсталляции и загрузки программы переходим на вкладку *Source* и нажимаем кнопку *Add*. В появившемся стандартном окне Windows выбираем видеоклипы, подлежащие кодированию в SVCD (поддерживаемые расширения: *.avi, *.mov, *.dv, *.mpeg, *.mpg, *.mpeg, *.mp2, *.m2p, *.m2v, *.m1p, *.m1v). Обратите внимание, что, выделяя любой файл в списке *Source List*, в окне *Source Parameters* мы будем видеть всю «подготовленную» обьекта – от имени и продолжительности проигрывания до размера кадра, коэффициента соотношения его сторон, скорости следования



Для того чтобы **Sanopus ProCoder** склеил все закодированные фрагменты в один клип, установите флажок **Stitch** и выстройте их в нужном порядке



Используя мастер Project Wizard, даже начинающий видеолюбитель легко справится с довольно сложной задачей создания SVCD-диска

TMPEGENC 2.58

★★★★★

Web-сайт: www.tmpegenc.net

Простой интерфейс; хорошее качество кодирования; удобные средства для тримминга и склеивания готовых MPEG-файлов. Не поддерживает файлы, использующие популярный кодек Microsoft DV. Необходимый инструмент для каждого видеолюбителя.

Этот популярный пакет имеет хорошо развитую поддержку шаблонов для создания DVD, VCD или SVCD. Новичку, несомненно, понравится четырехэтапный мастер Project Wizard (File -> Project Wizard). На первом шаге следует выбрать интересующий нас макет, например SVCD. Обратите внимание: в правой части окна при этом отобразятся основные свойства формата, а в поле внизу — доступные значения суммарного битрейта (аудио и видео) и допустимое при этом время записи на заготовку CD-R емкостью 650 MB.

На втором этапе необходимо указать имена исходных видео- и аудиофайлов, а также подкорректировать в случае необходи-

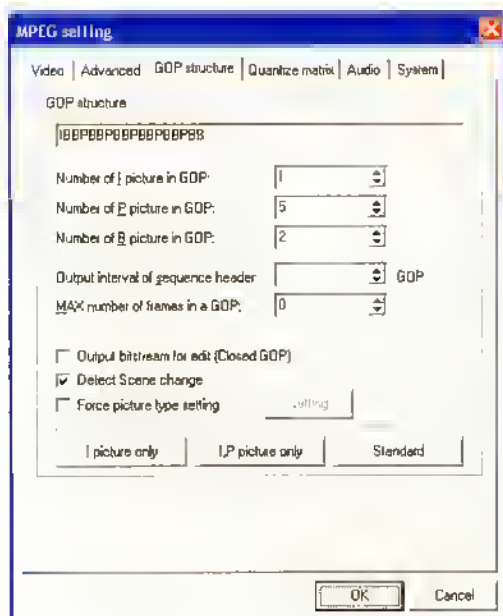
мости тип видеисточника (наличие интерлейсинга, порядок следования полей, соотношение сторон кадра).

Третий шаг — это «кухня», в которой вы пишете рецепты приготовления SVCD-«морога». Отметив флажком *Source range*, вы сможете осуществить тримминг клипа, выбрав из него нужный эпизод. Опция *Clip frame* позволит вам кадрировать изображение, чтобы избавиться, например, от черных полос, засветок и прочих артефактов видео. *Noise Reduction* служит для устранения специальных видеофильтров, удаляющих мелкие дефекты клипа — шумы, «царапины», артефакты оцифровки. Ну и наконец, нажав кнопку *Other Settings*, мы получим полную власть над параметрами кодировки. На вкладке *Video* в окне *MPEG Settings* можно переопределить битрейт результирующего клипа, а также в поле *Motion search precision* выставить нужное соотношение скорости/качества. На вкладке *Advanced* доступен еще ряд видеофильтров: *Deinterlace*, *Color correction*, *Audio effect* и многое другое. На вкладке *Audio* в поле *Channel mode* вы имеете возможность изменить модель аудиосигнала (Stereo, Joint-stereo, Dual channel). Кроме того, окно *MPEG Settings* позволяет коррек-

чить выше. Так, здесь осуществляют деинтерлейсинг изображения (*Deinterlace*), при необходимости проводят цветокоррекцию (*Simple/Custom color correction*), адаптируют материал для показа по телевизору (*Inverse telecine*), исправляют двоющиеся изображения (*Ghost reduction*), накладывают аудиофильтры (*Audio effect*) и многое другое. На вкладке *Audio* в поле *Channel mode* вы имеете возможность изменить модель аудиосигнала (Stereo, Joint-stereo, Dual channel). Кроме того, окно *MPEG Settings* позволяет коррек-

Кроме того, у TMPGEnc есть еще одно неоспоримое достоинство, которое заставит любого видеолюбителя пополнить данный инструмент в свой арсенал. Как мы далее увидим, многие популярные видеоредакторы содержат шаблоны DVD, VCD и SVCD. Однако в результате нередко получается огромный файл, который не помещается на заготовку CD-R. TMPGEnc позволяет быстро и правильно разрезать большой файл на несколько частей и, наоборот, множество мелких файлов «склеивать» воедино.

Как видим, TMPGEnc позволяет изменять не только GOP-структуру MPEG-последовательности кадров, но и матрицу квантования (Quantize matrix)



тировать GOP-структуру, матрицу квантования и ряд прочих параметров, описание которых выходит за рамки нашей темы и будет интересно только специалистам.

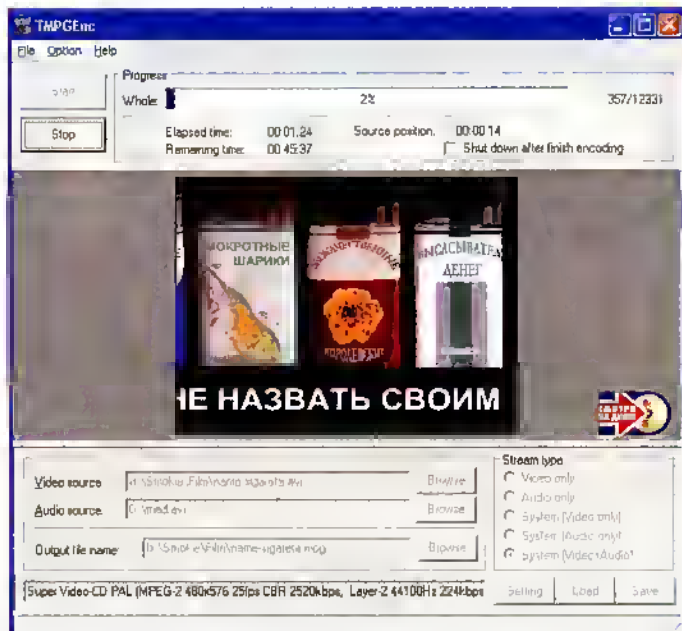
На четвертом этапе работы мастера Project Wizard нам необходимо только задать имя результирующего файла и, нажав на кнопку OK, инициировать процесс кодировки.

TMPEGEnc позволяет получать высококачественные видеоматериалы, без «квадратиков», залитий и прочих негативных явлений. Однако он почему-то не дает возможности открывать исходные видеофайлы, использующие DV-кодек (например, Microsoft DV).

«Почему бы их не назвать своими именами?» — фильм о вреде курения кодируется в SVCD с помощью TMPGEnc

Для решения первой задачи мы зываем окно *MPEG Tools* (File -> *MPEG Tools*). следуем на вкладку *Merge&Cut*. В поле *Type* выбираем тип нашего MPEG-файла, например MPEG-2 Super VideoCD (VBR). Воспользовавшись кнопкой *Add*, находим нужный файл, затем выделяем его в списке и нажимаем *Edit*. В появившемся окне *Edit merge item* с помощью фигурных скобок отмечаем нужный фрагмент и жмем OK. Затем в поле *Output* указываем имя нового файла и нажимаем *Run*.

Для склеивания нескольких MPEG-файлов также используется вкладка *Merge&Cut*: с помощью кнопки *Add* добавляем в список требуемые файлы (впоследствии их можно легко перестроить в нужном порядке, перетаскивая с помощью мыши на соответствующее место), в поле *Output* указываем имя результирующего файла и нажимаем *Run*. Как видим, все просто и очень удобно!



ШАБЛОНЫ ДЛЯ ВИДЕОДИСКОВ В ПОПУЛЯРНЫХ ВИДЕОРЕДАКТОРАХ

Если шаблоны для создания DVD/VCD/SVCD в специализированных продуктах, предназначенных для MPEG-кодирования, годятся шифруются и оттачиваются, а посему позволяют получать быстрый и легкий доступ ко многим важным параметрам, то присутствие подобных возможностей в популярных видеоредакторах — это, скорее, бонус, нежели цель. Поэтому не будем слишком критичны к ним, а просто порадует, что они существуют.

Adobe Premiere 6.5

Web-сайт: www.adobe.com

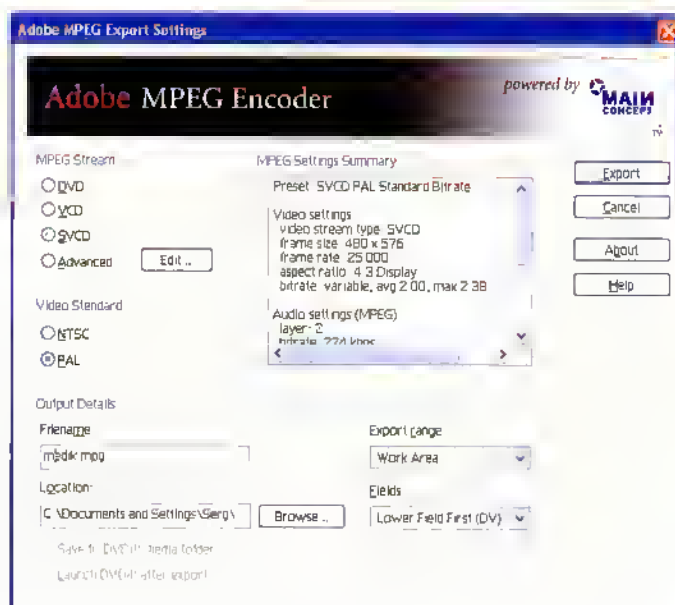
Новая версия — 6.5 — популярного видеоредактора Adobe Premiere наконец-то изначально, без чьих-либо «костылей» и «подиорок» и видеодополнительных плагинов от сторонних фирм, стала поддерживать процесс MPEG-кодирования, при этом обеспечивая пользователя готовыми шаблонами для DVD, VCD и SVCD, причем, как и подо-

Adobe Premiere 6.5 отныне включает многофункциональный модуль **Adobe MPEG Encoder**, снабженный шаблонами для создания **VCD, SVCD и DVD**

бает даже в деле видеомонтажа, но самому высшему разряду.

Для того чтобы готовый проект на монтажной линейке экспортировать, например, в SVCD, выполним следующую команду: **File -> Export Timeline -> Adobe MPEG Encoder**. В появившемся окне **Adobe MPEG Export Settings** в разделе **MPEG Stream** отмечаем кнопку **SVCD**. В **Video Standard** указываем тип видео — **PAL**. Далее в соответствующих полях задаем имя файла и путь к папке, где его необходимо разместить. После чего нажимаем кнопку **Export** и начинаем процесс кодирования.

Опытный пользователь сможет самостоятельно задавать многие параметры MPEG-кодирования. Для этого, выбрав нужный шаблон в разделе **MPEG Stream**, следует воспользоваться кнопкой **Edit**. В появившемся окне **Advanced MPEG Settings** доступно множество на-



строек. Здесь, как в медицине, принцип один — не навредить, и если чего-то не знаешь — лучше не трогать (ну разве что в качестве эксперимента).

На вкладке **Basics Settings** мы можем персонифицировать шаблон и тип видео, изменить битрейт, повлиять на качество материала. Обратите внимание на то, что если вы ошибетесь с выбором тех или

нных значений для данного шаблона, то в разделе **MPEG Settings Summary** сразу появятся красные строки, начинающиеся словами «Warning!» или «Error!» и говорящие о том, какие из спецификаций стандарта были нарушены.

На вкладке **Video Settings** можно изменить тип битрейта, определить нужную GOP-структуру. При использовании шаблонов SVCD и

СОЗДАЙ СВОЙ ФИЛЬМ С...

PINNACLE PCTV Pro



PINNACLE STUDIO DC 10 plus



PINNACLE STUDIO DV



PINNACLE STUDIO DELUXE 8



тел. (044) 490-99-28: www.machouse.kiev.ua

MacHOUSE
ВИДЕО И АУДИО

PINNACLE SYSTEMS

www.alsita.com.ua e-mail: tm1000@alsita.com.ua
244-6131, 216-11-71, 246-9736

Твой выбор - КОМПЬЮТЕР "АС"

Сертифицирован Госстандартом
Конфигурация - Ваша
Наша гарантия до 3-х лет

БЕСПЛАТНАЯ

доставка
модернизация

Продажа в кредит
а еще:
комплектующие, мультимедиа, мониторы,
принтеры, факс-модемы, расходные материалы
для принтеров, ксероксов, факсов
лицензионное ПО (игры, программы, 1С),
аксессуары, заправка и восстановление картриджей

студенту
или
школьнику
СКИДКА - 3-10%



АС - доверься ему!

Наличная продажа в магазинах:
"1000 Компьютерных мелочей"®
Крещатик 27 а, т. 234-41-40
Артема 26, т. 246-86-04

VCD значения параметров *Frame rate* и *Aspect ratio* изменять не следует. Впрочем, как уже отмечалось выше, любые ваши ошибки сразу же отобразятся и разделе *MPEG Settings Summary* на вкладке *Basics Settings*.

Богата различными опциями и вкладка *Audio Settings*. Здесь можно изменять битрейт, качество оцифровки, психоакустическую модель стереозвука и ряд других параметров.

Adobe MPEG Encoder обеспечивает среднее качество кодирования. На итоговом материале заметны «квадратники», наблюдаются также «застывание» цветоднородных участков кадра. К сожалению, в предлагаемых шаблонах SVCD/VCD нет возможности выбора качества кодирования. Надеемся, что в последующих версиях пакета алгоритмы Adobe MPEG Encoder будут усовершенствованы.

Pinnacle Studio 8

Web-сайт www.pinnaclesys.com

Конвертировать клипы в SVCD-совместимые видеофайлы позволяет и популярный пакет для домашнего видеомонтажа

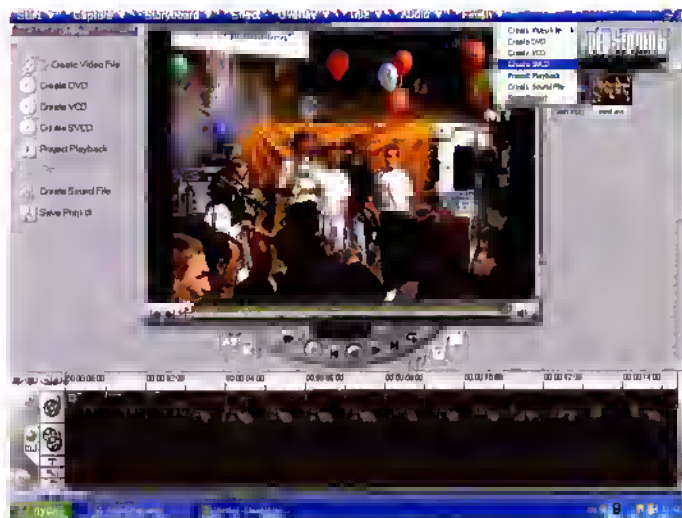
Увы, SVCD-шаблон домашнего видеоредактора Ulead VideoStudio 6 слишком беден настройками

Pinnacle Studio, начиная с 7-й версии. Порядок действий в этом случае также довольно прост. После создания проекта переходим на вкладку *Make Movie* и нажимаем кнопку *MPEG*. Затем в правом нижнем углу панели управления нажимаем кнопку *Settings*. В появившемся окне *Pinnacle Studio Setup Options* должна отобразиться вкладка *Make MPEG File*. В списке *Preset* выбираем пункт *SVCD Compatible* и нажимаем *OK*. К сожалению, Pinnacle Studio не позволяет настраивать параметры кодирования. Итоговый файл получается довольно посредственного качества: видны «квадратники», заметны залития и двоцветные области изображения. Плохо справляется встроенный кодировщик и с быстрыми сценами.

Ulead VideoStudio 6

Web-сайт www.ulead.com

DVD-, VCD- и SVCD-шаблоны имеются и в Ulead VideoStudio 6.



Очередность действий в данном случае очевидна и проста: создай проект, и меню *Finish* выберем *Create SVCD*, даем название файлу и нажимаем кнопку *Сохранить*. К сожалению, в шаблонах не предусмотрено никаких возможностей настройки MPEG-потока, они также не позволяют варьировать качество закодированного видео. И вообще, складывается такое впечатление, что встроенный алгоритм оптимизирован с точки зрения скорости как раз в ущерб

качеству. Все артефакты, выявленные при создании SVCD с помощью Pinnacle Studio, характерны и для этого пакета, а иногда и в значительно большей степени.

ЗАПИСЬ VCD И SVCD

Для записи VCD и SVCD подходит любая программа, идущая в комплекте с приводом CD-R/RW и располагающая шаблонами для создания видеодисков. Рассмотрим этот процесс на примере Ahead Nero Burning Rom 5.5.

Запускаем утилиту и вызываем окно *Новый проект (Файл -> Создать)*. В списке в левой части окна выделяем пиктограмму *Super Video CD*. На вкладке *ISO* можно разрешить использование длинных имен файлов, на вкладке *Настройка* — задать метку тома и при необходимости указать прочую служебную информацию. Далее последует вкладка *Запись* и отметим флажками нужные действия по прожигу диска (необходимость симуляции записи, финализации и т. д.). Затем идем на кнопку *Новый* и из *Проводника Windows* в нижнюю часть окна проекта с помощью мыши переносим SVCD-файлы, созданные на предыдущих этапах. Nero Burning Rom 5.5 самостоятельно проверит их на соответствие указанным стандартам. Если программа не выявила никаких замечаний, то можно начинать запись диска. В противном случае необходимо будет заново перекодировать материал, иначе могут возникнуть проблемы при воспроизведении такого диска в бытовых DVD-проигрывателях.

НАШ СЛОВАРИК

GOP-структура (GOP — Group Of Pictures) — минимальный повторяемый набор в MPEG-последовательности, состоящий из I-, P- и B-изображений, который может быть декодирован независимо от других кадров в видеоряде. GOP-структура влияет на качество и скорость кодирования, а также на размер результирующего файла.

I-, P- и B-кадры. В MPEG-последовательности существуют следующие типы кадров: I (*intra*), P (*predicted*) и B (*bidirectionally predicted*). Первые из них являются опорными, по ним восстанавливаются все последующие изображения. Вторые содержат информацию об отличии текущей картинки от предыдущей, в них учитываются смещения отдельных ее фрагментов. И наконец, последние хранят отличия текущего изображения от предыдущего и последующего (типов I или P). Ясное дело, MPEG-последовательности не допускают поккадрового редактирования изображений, по-

скольку внесение изменений в одно из них неизбежно повлечет за собой комплексный пересчет множества параметров во всей группе.

MPEG (Moving Pictures Experts Group) — специальный комитет по стандартизации методов кодирования цифрового видео, входящий в международную организацию ISO (International Standards Organization). Сегодня наиболее популярны следующие спецификации: MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4. Диски VCD создаются на основе стандарта MPEG-1, а SVCD и DVD соответствуют спецификациям MPEG-2.

Матрица наантоаания. При MPEG-кодировании любой видеофрагмент разбивается на элементарные блоки (обычно размером 8 × 8 пикселей), к каждому из которых применяется дискретное косинусное преобразование (ДКП) для получения матрицы цвет-яркости и частотных коэффициентов, описывающих данный участок. Однако учитывая особенности зрительного восприятия, можно и да-

лее уменьшать поток данных, пренебрегая целым рядом частот. Для этого проводят их квантование с заданными интервалами, значения которых и хранятся в *матрице квантования*. После квантования большинство ДКП-коэффициентов обнуляется.

Поля и деинтерлейсинг. Многие бытовые видеокамеры используют чересстрочный (interlaced) принцип формирования изображения. Таким образом, кадр состоит из двух *полей* («полукадров»), одно из которых содержит четные строки изображения, другое — нечетные. При выводе такого видеоряда на экране телевизора с чересстрочной разверткой мы будем наблюдать четкую картинку. При выводе того же фрагмента на мониторе компьютера с прогрессивной (построчной) разверткой на границах объектов будет заметна «лесенка». Чтобы решить эту проблему, необходимо провести *деинтерлейсинг*, т. е. корректно совместить поля на одном кадре.



Сканеры hp: простота использования и качество

hp scanjet 2300

Идеальное решение для домашних пользователей, которым требуется простой в эксплуатации и доступный по цене сканер, превращающий сканирование в быструю и простую операцию и позволяющий получать безупречные результаты при сканировании любых оригиналов: от фотографий до трёхмерных объектов.

- оптическое разрешение - 600 т/д
- аппаратное разрешение - 600х1200 т/д
- глубина цвета - 48 бит
- интерфейс: USB 2.0
- сканирование и копирование документов нажатием одной кнопки

hp scanjet 3500

Идеальное решение для домашнего пользования, если Вам требуется высокая эффективность, простота эксплуатации, надёжность, если Вы хотите всегда получать результаты фотографического качества и иметь возможность отправлять фотографии по электронной почте.

- оптическое разрешение - 1200 т/д
- аппаратное разрешение - 1200х1200 т/д
- глубина цвета - 48 бит
- предварительное сканирование оригинала А4 за 10 сек.
- интерфейс: USB 2.0

hp scanjet 4400/4470

Для творческих домашних пользователей, которым нужна надёжная, простая в эксплуатации технология, полностью оправдывающая вложенные в неё деньги.

- оптическое разрешение - 1200 т/д
- аппаратное разрешение - 1200х1200 т/д
- глубина цвета - 48 бит
- модуль для сканирования слайдов (стандартно с hp scanjet 4400, опционально с hp scanjet 4470)
- интерфейсы: USB и параллельный



ЧТОБЫ КУПИТЬ НЕМЕДЛЕННО ИЛИ ПОЛУЧИТЬ ЛЮБУЮ ИНТЕРЕСУЮЩУЮ ВАС ИНФОРМАЦИЮ, ОБРАТИТЕСЬ К ЛЮБОМУ ИЗ ДЕЛОВЫХ ПАРТНЕРОВ HP ИЛИ ЗВОНИТЕ

Партнёры hp: ERC: (044) 230-3474; Квасар-Микро: (044) 239-9988, (0572) 14-2922, (0322) 97-1321, (0482) 34-4007, (0612) 13-7475, (0542) 21-0873, (0362) 22-1408; DataLux: (044) 249-6303; NIS: (044) 224-4033; ProNet: (044) 295-1617; В.М.: (044) 290-0910; Диовест: (044) 440-9077; МКС: (044) 416-1181, (0572) 149-520, (0622) 929-303, (0642) 501-402, (0629) 337-589; ММК: (044) 490-5171; Навигатор: (044) 241-9494; Нафком: (044) 224-1565; Юнстрейд: (044) 461-9461; К-Trade: (044) 252-9222; Everest: (044) 490-9306; ИНКОМ: (044) 209-0030; МТЛ: (044) 254-4880; АМИ: (062) 334-2222; Техника: (062) 385-8250; Интервест: (062) 381-0272; НЕР: (062) 334-0068; Спецвузавтоматика (0572) 191-505, (0612) 133-443, (0562) 478-919, (0642) 540-388; Н-БИС: (048) 777-7070; ТИД: (0482) 346-723; Техника для бизнеса: (0322) 740-300; Рома: (0612) 13-0757; CAN: (0562) 37-2472.

Авторизованные сервисные центры hp: BMS Ltd: (044) 564-9088, 572-2990; DataLux: (044) 488-2765; ERC: (044) 230-3484; S&T Soft-Tronik: (044) 238-6388, 238-6390.

Авторизованный поставщик сервисных запчастей: VD MAIS (044) 227-1389, 227-4249.

Сервисные центры компании ERC: информация доступна: www.hp.ua, www.erc.kiev.ua либо по тел.: (044) 490-3520, ERC: (044) 230-3484.

Телефонная линия технической поддержки hp: (044) 490-3520; web site: www.hp.ua

Караоке на компьютере

Сергей Галушка, Алексей Селезнев

Популярность караоке как ПК в нашем отечестве неуклонно растет. Всплеск интереса к нему приходится как всекародные праздники, такие, как Новый год, День независимости, Восьмое марта и прочие, когда потоп веселья и радости, подогреты крепкими напитками, пробуждают и жизни дремлющие в нас вокальные способности и таланты.

Весь караоке-контент в русскоязычной части Сети создается трудом энтузиастов, а оплотом караоке-мейкерства является портал Karaoke.Ru, объединяющий сегодня четыре проекта на русском, украинском, английском и японском языках (соответственно, www.karaoke.ru, www.ukrainian.karaoke.ru, www.karaokegalaxy.com и itkaraoke.ru). Народную любовь эти сайты заслужили еще и тем, что все сервисы на них бесплатны. Здесь вы можете загрузить необходимое ПО и документацию к нему, оперативно получить любые консультации в чате или на форуме, быстро найти любимую композицию, используя удобную систему поиска по названию, исполнителю или тексту; посетить раздел Top 20, содержащий ссылки на наиболее часто загружаемые песни; поздравить своих друзей или знакомых с помощью музыкальных откры-

ток; ну и, наконец, неплохо развлечься, сыграв в режиме on-line в игру «Угадай мелодию!», «Без ролей» или «Музыкальные пазлы».

Проекты регулярно обновляются, о чем свидетельствует систематичность новостных рассылок: информация о добавлении новых композиций приходит от одного до трех раз в неделю. По сути, каждый из нас может пополнить коллекцию караоке-файлов, прислав собственный шедер по адресу nen-kar@karaoke.ru, однако при этом компания должна удовлетворять определенным требованиям, описанным на сайте www.karaoke.ru.

Загрузить сразу все KAR-файлы с сервера в один прием нельзя, зато возможно накапливать их поодиночке либо собирать в «корзину» по 20 штук и затем получить архив с ними по e-mail (либо загрузить по указанной ссылке). Однако эффективнее

всего скачивать такие файлы с помощью пакета RussianKaraoke Office (см. на диске), краткое описание которого вы найдете ниже.

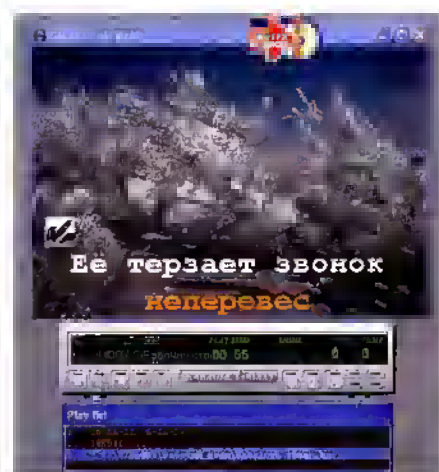
Кроме того, упомянутые сайты позволяют исполнять караоке в режиме on-line, для этого достаточно щелкнуть мышкой на названии песни, и откроется новое окно браузера с интерактивным плеером, при этом загружать с сервера ничего не нужно, поскольку воспроизведение осуществляется с помощью JavaScript.

ПРОИГРЫВАНИЕ КАРАОКЕ-ФАЙЛОВ

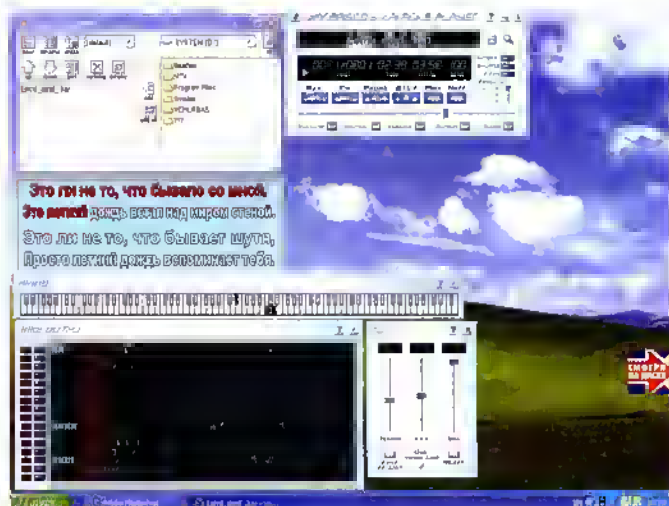
Для воспроизведения караоке на компьютере сегодня чаще всего используются один из следующих плееров: VanBasco Karplayer, старый добрый RealOrche и Karaoke Galaxy Player (или проще GaliKar).

VanBasco Karplayer (см. на диске) доступен для загрузки на сайте разработчиков — www.vanbasco.com. Главным достоинством данной программы является ее абсолютная бесплатность, при этом она не содержит навязчивой рек-

ламы. Плеер обладает практически всеми необходимыми функциями для воспроизведения караоке-файлов. Он обеспечивает полный контроль над выводом текста: позволяет изменять размер шрифта, фоновые рисунки, способ отображения строк, кроме того, вы можете под себя настраивать тональность, темп и громкость звучания композиции. К плюсам плеера также относятся возможность включения/выключения отдельных инструментов в караоке-файле, вывод по желанию нотной записи треков, что может быть полезным для тех, кто любит аккомпанировать и писать вариации. VanBasco Karplayer позволяет составлять списки воспроиз-



Karaoke Galaxy Player поддерживает работу с плей-листами, дополнительные скины к плееру можно найти на сайте www.karaoke.ru

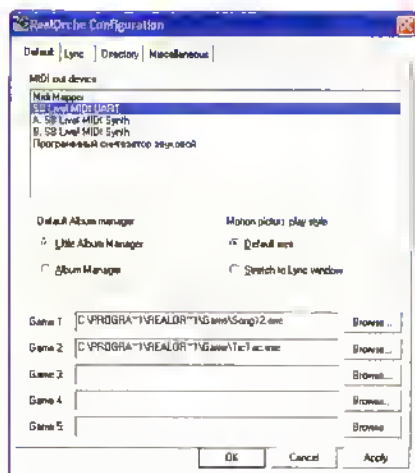


Основным достоинством VanBasco Karplayer является его абсолютная бесплатность, при этом плеер обладает всеми необходимыми функциями для воспроизведения караоке-файлов

ведения файлов (плей-листы), причем в них может храниться информация не только о последовательности воспроизведения файлов, но и об измененных параметрах звучания (темп, тональность, громкость и т. д.).

RealOrche, продукт Creative, сегодня, увы, официально не поддерживается, однако его последнюю версию 1.42 sh все еще можно найти в Сети, например по адресу www.starvideoke.kit.net/downloads/packs.htm. Более подробную информацию об этом плеере читайте в статье «Караоке на... домашнем ПК» («Домашний ПК», № 11, 1999, ISSN/453).

Ну и наконец, GaliKar (см. на диске), разработанный создателями проекта Karaoke.Ru. Продукт является условно-бесплатным, регистрация стоит \$20, но для русско-



Поменять синтезатор в RealOrche, равно как и в любом другом плеере, достаточно просто

и указаны инструменты, которыми они должны воспроизводиться. Таким образом, качеством проигрывания караоке-файлов полностью зависит от звуковой карты, а первое – ее MIDI-синтезатор. Лучший MIDI-синтез обеспечивают звуковые карты с табличным (wave-table)

синтезом. Таблица представляет собой набор звуков реальных инструментов. Таким образом, синтезатор, получая из MIDI-файла ноту и номер инструмента, воспроизводит звук (сэмпл), прописанный в таблице. Качество такого синтезатора зависит от размеров отдельных сэмплов, их количества для каждого инструмента и «исполнительского мастерства» реального инструмента, использованного при записи.

Звуковые карты могут содержать встроенную таблицу звуков или поддерживать внешнюю. Например, карты фирмы Yamaha включают встроенную таблицу звуков размером всего 1 MB, однако, используя фирменные алгоритмы синтеза, разработчики добились отличного качества звучания. К сожалению, изменить встроенную таблицу звуков невозможно.

Карты с внешней таблицей сэмплов позволяют загружать наборы звуков любого размера, их можно менять, подбирая наиболее приятное звучание караоке-файлов. Современные карты поддерживают один из двух наиболее распространенных форматов – SoundFont (файлы имеют расширение *.sf2) или DownloadableSound (расширение

*.als), причем возможности обоих стандартов в целом схожи. Со звуковыми картами обычно поставляются таблицы звуков размером 2–8 MB, что и, вообще-то, достаточно для вполне приемлемого воспроизведения.

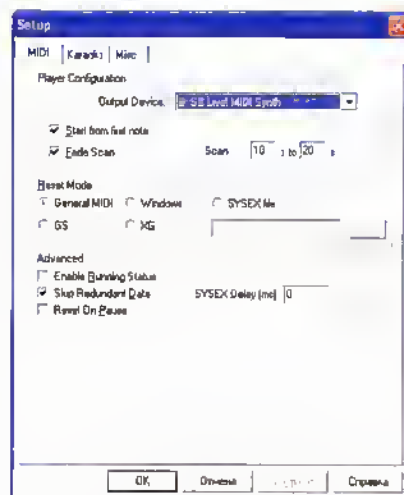
Наиболее удачный и доступный на сегодня вариант – это карты от Creative: SoundBlaster Live! (OEM-вариант стоит порядка \$25) и Audigy. Оптимальным выбором является Creative SoundBlaster Live! 5.1, которая поддерживает стандарт SoundFont, имеет качественный микрофонный вход, позволяет накладывать на голос и музыку эффекты реверберации и хоруса без использования ресурсов центрального процессора. При этом пользователи Creative SoundBlaster Audigy обладают более скромными возможностями в этом плане. Хорошо звучат также карты от Yamaha, но вот набор эффектов, которые можно наложить на микрофонный вход, очень мал. Не стоит надежд услышать качественное караоке на большинстве карт, интегрированных в материнскую плату, а также произведенных малозвестными фирмами.

Если у вас в данный момент нет средств и/или желания менять звуковую карту, то можно установить программный синтезатор. Но при этом возникает некоторая временная задержка, ведь на программный синтез тратится время и ресурсы процессора. Поэтому при воспроизведении слова будут опережать звук. Хотя в ряде плееров, например GalaKar, есть возможность корректировки временной задержки для программных синтезаторов.

Очень часто пользователи жалуются, что звук в некоторых композициях явно не похож на оригинал. Ничего удивительного в этом нет: оригинальные композиции создаются на профессиональных сэмплерах и синтезаторах, во много раз превосходящих компьютерные как по качеству, так и по цене. Поэтому для большинства инструментов подыскиваются более или менее близкие аналоги из стандартного банка, который

ограничен всего 127 инструментами и 40 ударными.

Также существует некоторая путаница в связи с существованием нескольких наборов MIDI-инструментов. Этимологией является набор звуков General MIDI (GM). Но кроме него есть и другие – зачастую более богатые по возможностям наборы инструментов. Это самый распространенный в среде непрофессионалов формат XG от Yamaha и менее знаменитый GS от Roland. Если извлечь файл в одном стандарте и воспроизвести на карте, поддерживающей другой, то возможна ситуация, что вместо барабанов будут слышны шлепки, вместо духовых – струнные и т. д. Именно поэтому в караоке-пле-



В окне Setup на вкладке MIDI плеер vanBasco Karplayer позволяет не только поменять синтезатор, но и загрузить другой банк сэмплов

ОСНОВЫ КАЧЕСТВЕННОГО ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ КАРАОКЕ НА ПК

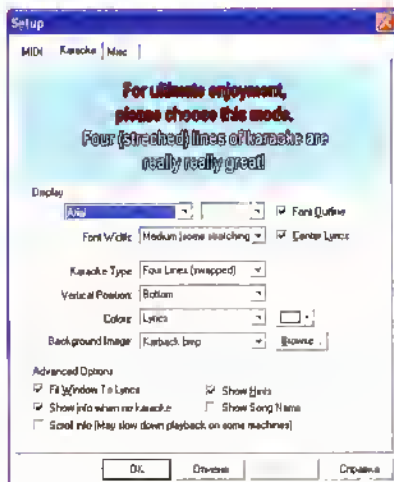
Часто можно слышать разговоры о том, что караоке на ПК имеет очень низкое качество. Однако это далеко не так, и чтобы убедиться, давайте немного окунемся в теорию. Итак, караоке-файлы построены на основе общепринятого стандарта MIDI (Musical Instrument Digital Interface), т. е. по сути дела в этих файлах записаны ноты

Старый добрый RealOrche, давно оставленный «родителями» на произвол судьбы, содержит немало ошибок, омрачающих работу с ним



рах предусмотрена возможность менять синтезатор без перезагрузки компьютера. Наиболее оптимальным вариантом для домашнего ПК является комбинация звуковой карты, поддерживающей GM (например, Creative SB Live! 5.1) и программного синтезатора Yamaha S-YXG100. Однако переключение между MIDI-синтезаторами при воспроизведении того или иного караоке-файла может изрядно подпортить настроение. Авторы проекта Karloke.Ru стараются привнести все файлы караоке к стандарту GM, хотя при этом иногда теряется качество, зато обеспечивается высокая совместимость композиций независимо от звуковой карты.

Практически все плееры позволяют устанавливать конкретный



Обратите внимание, как тонко в караоке-плеере vanBasco удается настроить под себя режим отображения текста на экране ПК

меченных восклицательными знаками. Просмотрите также *Свойства* каждого из представленных здесь устройств, загляните на вкладку *Ресурсы* – возможные конфликты должны быть указаны в *Списке конфликтующих устройств*. При выявлении неспяда потребуется переустановить драйверы аудиокарты, а возможно, и прочих устройств.

Во-вторых, дважды щелкните мышью на регуляторе громкости в области *System Tray* (или выполните команду *Пуск -> Программы -> Стандартные -> Развлечения -> Регулятор громкости*) и убедитесь, что в появившемся окне *Play Control* не установлен флажок *Выкл* в секции *MIDI* (если у нас в системе используется другая программа микширования, например Audiorack, Cowon Jet Audio или аналогичные, то произведите в ней такие же действия).

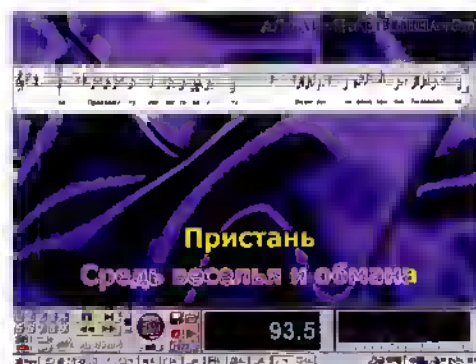
В-третьих, иногда молчание караоке-плеера объясняется неправильным выбором банки сэмплов MIDI. В этом случае вам необходимо обратиться к документации вашей звуковой карты и проверить, загружена ли таблица звуков.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ МИКРОФОНА

Удовольствие от караоке будет минимальным, если нас не услышат любящие соседи. Для этого достаточно подключить микрофон к

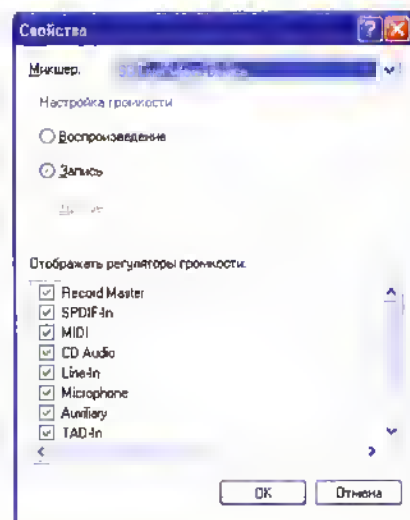
звуковой карте и в микшере выбрать соответствующий вход. Микрофоны можно разделить на два типа – динамические и электретные. Динамические микрофоны имеют низкую амплитуду выходного сигнала, что требует наличия усилителя на входе звуковой карты (почти все современные карты оборудованы десятикратным усилителем – на 20 дБ). Звук, получаемый с помощью таких микрофонов, обычно более естественный, менее искаженный. В электретных микрофонах имеется собственный усилитель, который запитывается через специальный контакт на штекере микрофона или через отдельный источник питания (обычно одна или несколько батареек типа AA или AAA), за счет чего сигнал на выходе микрофона получается гораздо более сильным, и встроенный в звуковую

С помощью VocalJam можно контролировать, насколько точно вы взяли ту или иную ноту во время пения



карту усилитель не требуется. Идеальным вариантом для дома является радиомикрофон. Сейчас в продаже появились большое количество радиомикрофонов, в том числе и наборы из двух радиомикрофонов с одной общей базой. Стоит такой набор от 150 гривен для микрофона без цифровой стабилизации частоты и от 300 гривен с таковой. Последние отличаются более низким уровнем шумов, меньшей капризностью по отношению к источнику питания, большей устойчивостью к радиопомехам.

В Windows в окне Свойства микшера не забудьте отобразить регуляторы тех устройств, с которыми необходимо работать при записи или воспроизведении караоке



ЗАПИСЬ КАРАОКЕ В СОБСТВЕННОМ ИСПОЛНЕНИИ

Часто у пользователя возникает желание записать собственное пение под караоке, чтобы, к примеру, заочно продемонстрировать эпосу вокальные данные жюри какого-нибудь конкурса. Все это вполне осуществимо, если наша звуковая карта способна работать в режиме *full duplex* – то есть проводить одновременно воспроизведение и запись звука. В данном случае лучше использовать приличные микрофоны, так как радиомикрофоны сильно шумят. Кроме того, не забудьте указать системе, что мы желаем вести запись с микрофона. Для этого следует выполнить команду *Пуск -> Программы -> Стандартные -> Развлечения -> Регулятор*

ВОЗМОЖНЫЕ ПРОБЛЕМЫ И ИХ УСТРАНЕНИЕ

Иногда при воспроизведении караоке-файла и соответствующим плеером не слышно звука, хотя WAV-файлы, а также диски Audio CD проигрываются в системе без проблем. Чаще всего устранить эту проблему помогают следующие действия.

Во-первых, проверьте, правильно ли установлены драйверы звуковой карты. Для этого в *Панели управления* щелкните на пиктограмме *Система*, перейдите на вкладку *Устройства* и проверьте, нет ли в разделе *Звуковые, видео и игровые устройства* пунктов, по-

том которых в появившемся окне *Play Control* выполнить *Параметры -> Свойства* и в разделе *Настройка громкости* выбрать *Запись*. Далее, в списке *Отображать регуляторы громкости* отметить *Микрофоне, MIDI* и нажать *ОК*. Затем в окне *Record Control* в разделе *Microphone* установить флажок *Выбрань*, а в окне *Дополнительные параметры* (вызывается нажатием кнопки *Прочие*) при необходимости включить усиление сигнала, отметив опцию *1 Mic Boost (+20dB)*.

Ну и наконец для записи звука вам понадобится специальная программа, заметим, что стандартный фонограф Windows для этой цели не годится. Лучше всего использовать в этом случае полноценный аудиоредактор, например Steinberg WaveLab, Cool Edit Pro, Cubase VST, CakeWalk Pro Audio, SoundForge.

Последний пакет, пожалуй, наиболее удобен, поскольку в SoundForge, начиная с версии 5.0, существует режим *Remote*, в котором пульт управления занесенью отображается поверх всех окон. Другими словами, настроив караок, вам не нужно будет судорожно переключаться между окнами, чтобы начать запись. Не забывайте также, что в отличие от KAR-файла, композиция с вашим голосом будет занесена в WAV-файл, который займет значительно больше места на диске. Полученный файл нужно обработать в редакторе, удалить лишние фрагменты в начале и в конце, нормализовать громкость, а при необходимости и почистить запись или наложить требуемые эффекты.

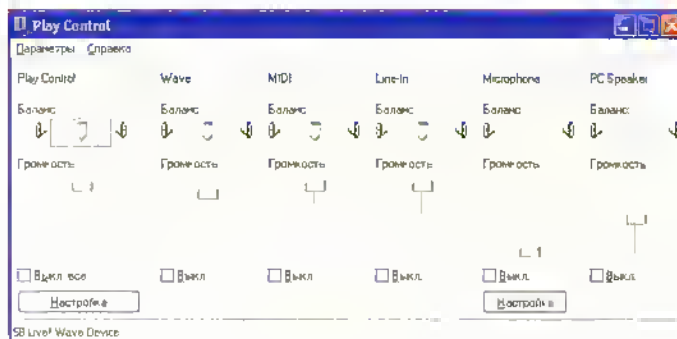
Если вы серьезно занялись развитием своих вокальных данных, то и этом деле нам, несомненно, поможет программа VocalJam (www.vocaljam.natoo.ru). С ее помощью вы сможете контролировать себя во время пения на предмет точности взятия нот или интонации и соответствия темпа. Сравнивая заранее запи-

При записи или воспроизведении караоке лишней раз убедитесь, что в окне PlayControl в разделе MIDI не установлен флажок Выключить

санную образцовую вокальную партию с вашим пением, VocalJam будет высчитывать набранные вами баллы. Программа работает с 16 каналами MIDI, поддерживает форматы файлов *.mid, *.kar, *.st3, *.wav, *.mp3, *.avi, свой собственный *.sxd и другие.

КАК СОЗДАТЬ КАРАОКЕ-ФАЙЛ?

Как уже отмечалось выше, композиции караоке для ПК создаются из MIDI-файлов, где хранятся сообщения, стандартные для многих электромузыкальных устройств. В MIDI-файлах имеются треки, содержащие специальные наборы команд, которые описывают нотные партитуры, громкость звучания, различные эффекты и т. д. Каждому треку ставится и соответствует один из 127 доступных инструментов General MIDI, плюс один или несколько



треков содержат ударные инструменты. Караоке-файл, в отличие от MIDI-файла, включает дополнительный трек, в котором размещаются слова песни, синхронизированные с мелодией по определенным правилам. По умолчанию для вокальной партии не используется нулевой трек, а для мелодии – первый.

Для создания караоке-файлов чаще всего применяют встроенный редактор RealOrche (работа с которым подробно описана в статье «Караоке на... домашнем ПК») либо программу KarMaker (см. на диске), предлагаемую на сайте www.karaoke.ru. Кстати, приложив немного усилий на знакомство с последней и оценив ее удобство,

о настроенном редакторе RealOrche вы забудете навсегда. Давайте же кратчайшим путем рассмотрим работу с KarMaker.

Но прежде всего, перед созданием KAR-файла необходимо убедиться, что соответствующий MIDI-файл имеет стандарт MIDI1. Конвертировать файлы формата MIDI0 в MIDI1 может практически любой MIDI-редактор, например Cakewalk Audio Pro. С этой же задачей справится и утилита WAVMaker (www.polyhedric.com), представленная на нашем диске.

Далее, запускаем программу KarMaker и открываем MIDI-файл (File -> Open File), на основе которого будет создаваться караоке. Затем заполняем данные о компо-

Внимание! Мы ищем тех, кто производит незаконно клонированные копии продуктов Microsoft и/или другую компьютерную технику!

ВНИМАНИЕ! РОЗЫСК!

Мы будем признательны Вам за помощь в поиске компаний, нарушающих законы об авторском праве. Надеемся с Вашей помощью оградить от риска тех, кто может оказаться жертвой подобных торговцев:

3. Если идентификация и определение подлинности продуктов Microsoft Вам необходима, обращайтесь в наш информационный центр:

Телефон: (044) 2305001 E-MAIL: BE-LEGAL@MICROSOFT.COM
WWW.STOP-PIRACY.RU

ПОМНИТЕ! Наличие Сертификата о подлинности Microsoft является обязательным условием для всех поставщиков услуг и информации. Microsoft

Konica

Konica Digital Revio KD-400Z - абсолютно новая концепция фотоаппарата. Малейший стильный цифровой фотоаппарат с новейшим высокоскоростным процессором, обеспечивающим самый быстрый в мире переход фотоаппарата в рабочий режим - 1,4 сек. Камера имеет несколько режимов записи изображения и звука, включая непрерывную 15 секундную видеозапись и голосовые комментарии к фотографиям, а также богатый выбор режимов съемки: макросъемка, ночная съемка, селфи. Технические характеристики: матрица CCD формата 1/1,8 дюйма, 4,13 млн. пикселей (2304x1704), 12-ти кратный зум-объектив Hexanon с фокусным расстоянием 8-24мм (35-117мм), просмотрный цифровой зум 12 крат, макросъемка с 10 см, 1,5 дюймовый жидкокристаллический низкотемпературный TFT цветной дисплей. Носители - SD Memory Card и Memory Stick.

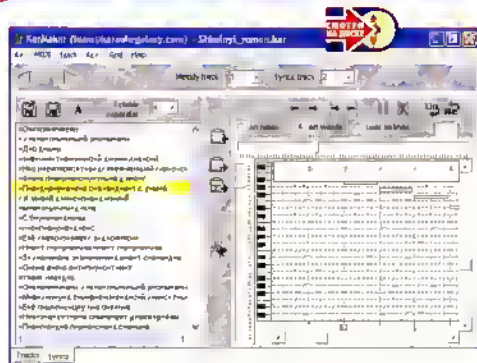
ЮГКОНТРАКТ

г. Киев, ул. Дорогожицкая, 1, тел.: (044) 247-6705, 495-2141, 247-6737

интернет-магазин: www.yugcontract.com.ua, Цифровой фотоцентр KonicaDigital, ул. Красноармейская, 30, тел. 235-6157

Заслав ул. Красноармейская, 312, тел. 269-1218, Киевский фотоцентр (ряд Янтарный) 1/25, тел. 290-8356

Юг-Контракт ул. Дегтеревская 45, тел. 247-6732



Потратив совсем немного усилий для освоения KarMaker, вы навсегда откажетесь от создания караоке-файлов во встроенном редакторе RealOrche

авторе, авторе слов, создателях MIDI-файла, треки с мелодией и караоке-файла. Теперь переходим на вкладку *Lyrics* (ярлыки располагаются слева внизу) и из текстового файла (*Text* → *Load text from file*) или через буфер обмена загружаем слова песни и разбиваем их на слоги. Лучше всего в качестве разделительного символа выбрать знак равенства «=», так как он не встречается в тексте песен. Каждый пробел также рассматривается программой как символ разделения, поэтому для того чтобы предостеречь от нарушения последовательной разбивки, используйте вместо знака пробела символ подчеркивания между предлогом и следующим словом (например, «В_том са_ду где мы с_в_ян_и_и_ст_р_е_н_и_и_л_и_с_»).

Теперь можно текст перенести в трек MIDI-файла (*Text* → *Load text to track*). При этом автоматически будет создана сетка (*Grid*) для совмещения слогов и нот в мелодии. Так, в окне справа (с изображением клавиатуры) вы обнаружите, что в начале звучания каждой ноты появилась пунктирная линия сетки красного цвета, показывающая позицию, в которую вставляется нужный слог. Однако очень редко разбивки текста на слоги и мелодического трека по нотам совпадают. Поэтому необходимо запустить воспроизведение файла и проследить за соответствием слогов мелодии. При необходимости линии сетки можно убирать или добавлять. Чтобы убрать лишнюю линию разбивки (например, когда одному слогу соответствует две или более нот), следует сначала щелкнуть мышкой перед удаляемой линией и задать команду *Grid* → *Select as start*, затем щелкнуть за данной линией и выполнить *Grid* → *Select as end*. При этом вы увидите, как выделится участок, на котором будут удалены линии

разбивки. После этого остается выбрать команду *Grid* → *Delete grid in selected region*. Чтобы добавить лишнюю разбивку, достаточно щелкнуть мышкой в нужной позиции и выполнить *Grid* → *Add grid line*. При данных операциях удобно пользоваться панелью инструментов, расположенной сверху над окном. Заметим, что после каждого изменения в разбивке текста или сетки необходимо задать команду *Text* → *Load text to track*. По окончании работы не забудьте сохранить готовый караоке-файл.

Обратите внимание, что если вы желаете создать новый KAR-файл, то вам необходимо обязательно выйти из программы и запустить ее заново, при открытии очередного MIDI-файла старый просто замаскируется новым, а разбивка и расстановка слогов сохранятся. Это очень удобно в тех случаях, когда необходимо непрерывно подредактировать MIDI-файл.

Если же вам понадобится с помощью KarMaker подправить существующий караоке-файл, то также загрузите его в программу, в окне открытия файлов указав тип *Karaoke files (*.kar)*. Затем перейдите на вкладку *Lyrics* в окне разбивки и на панели инструментов включите опцию *on words*. После этого в меню *Text* выберите команду *Load lyrics from track to text* и далее следуйте инструкциям, описанным выше.

ФАЙЛЫ НА ЭКСПОРТ

Как уже отмечалось, KAR-формат — это по сути MIDI-формат, где на нумерованной дорожке расположен текст песни. Таким образом, если мы присвоим файлу *.kar расширение *.mid, то получим обычный MIDI-файл. Правда, некоторые KAR-файлы иногда содержат неправильную информацию в заголовке, а по сути про-

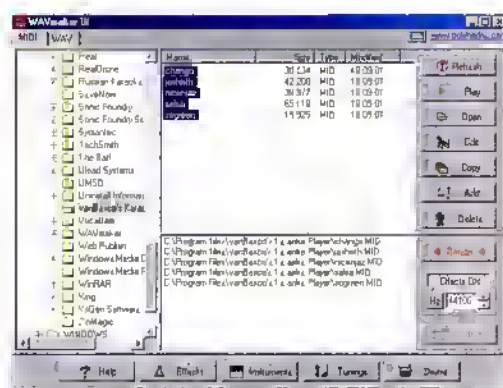
стое переименование приведет к тому, что такой MIDI-файл не смогут открыть ряд MIDI-редакторов, в том числе и CakeWalk Pro Audio. Для решения этой проблемы сайт www.karaoke.ru предлагает программу Voklat, работающую в режиме командной строки и корректно конвертирующую в MIDI-стандарт необходимые KAR-файлы.

Преобразовать MIDI-файл в WAV довольно просто. Для этого в первую очередь необходимо определиться, с помощью какого синтезатора вы будете воспроизводить MIDI: либо через бинарный звук, проигрываемый в панели звуковой карты, либо путем программного синтеза. Второй способ предпочтительнее, если вы имеете дело со старой звуковой картой. Перед началом конвертирования желательно прослушать все доступные варианты и самостоятельно определить лучший. Далее, в окне *Record Control* (о том, как его использовать, читайте информацию выше) не забудьте в разделе MIDI установить флажок *Выбрать*. После чего воспользоваться любым звуковым редактором (учитывая

что, захочется иметь каталог песен, удобную систему поиска. Вот тут-то и выручит пакет RussianKaraoke Office (см. на диске). Он включает в себя удобные средства загрузки файлов с портала Karaoke.Ru; плеер GalaKar; разнотипную систему поиска (по каталогу, авторам песен, словам в названии и тексте, дате появления композиции на сайте и дате загрузки с сервера на ваш компьютер); утилиту синхронизации загруженных файлов, например на рабочем и домашнем компьютере; программу для создания каталога имеющихся у вас песен в формате Microsoft Word, а также программу быстрого запуска караоке-файлов по номеру песни в каталоге.

Кроме того, пакет позволяет запоминать параметры воспроизведения файлов. То есть если вы в процессе проигрывания караоке-файла поменяете тональность или темп, то при повторном воспроизведении эти параметры будут восстановлены. Для этого вам надо нажать на кнопку *Личные настройки* и создать профиль пользователя, причем пользователей мо-

Утилита WAVmaker не только позволит привести файлы стандарта MIDI0 в MIDI1, но и конвертировать их в формат WAVE



режим *Remote*, мы рекомендуем Sound Forge), синхронизировать ленту, а затем нажать воспроизведение соответствующего MIDI-файла в доступном плеере. Кроме того, для конвертирования MIDI-0-WAV существует множество утилит, например WAVmaker, VocalJam или Audio Compositor v. 4.4 (home.att.net/~audiocompositor).

RUSSIANKARAOKE OFFICE 2.1

Естественно, после нескольких недель работы с сайтами, упомянутыми в начале статьи, у вас накопится определенное количество караоке-файлов, и станет все труднее искать нужные компози-

ции, сколько угодно. Также в скором будущем авторы обещают сделать экспорт этих настроек, так что легко будет записать их на дискету и пойти к другу, у которого тоже стоит этот пакет программы, и петь любимые песни с вашими настройками. Недостатком пакета является то, что в базу данных можно добавить только караоке-файлы из портала Karaoke.Ru.

Ну что ж, приведенных в данном материале сведений вполне достаточно, чтобы основательно подготовиться к встрече Нового года, ведь какой же праздник без хорошей песни!

WHAT HI-FI?

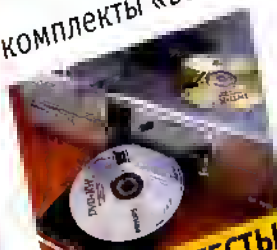
ЗВУК И ВИДЕО

ЛУЧШИЙ СПУТНИК ПОКУПАТЕЛЯ HI-FI И ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА

ТРИ СТАТЬИ, КОТОРЫЕ
ВЫ ДОЛЖНЫ ПРОЧИТАТЬ

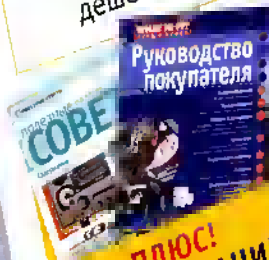
ЛУЧШИЕ ДОМАШНИЕ КИНОТЕАТРЫ

Мы протестировали широкоэкранные телевизоры,
комплекты «все в одной коробке» и наборы колонок окружающего звучания



ПЕРВЫЕ ТЕСТЫ

Запись DVD
становится
дешевле



**ПЛЮС!
РЕКОМЕНДАЦИИ
НАШИХ
ЭКСПЕРТОВ**

ГРУППОВОЙ ТЕСТ

**ПОРТАТИВНЫЕ
УСТРОЙСТВА**
Выбирайте подарки
к рождественским



СУПЕРТЕСТ

**ВЫСОКОЕ
ИСКУССТВО:
СО-ПЛЕЕРЫ**
Самые талантливые
исполнители
за такую цену

ДЕКАБРЬ 2002 - ЯНВАРЬ 2003



www.what-hi-fi.com.ua

**ЛУЧШИЙ СПУТНИК
ПОКУПАТЕЛЯ HI-FI
И ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА**

Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайн-форум на сайте www.itc.ua. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на service@itc.ua, а бумажных — по почтовому адресу «Издательского Дома ИТС».

Я приобрел принтер с интерфейсом USB и подключил его к разъему USB-концентратора на мониторе. После этого Windows XP зависает при загрузке, но как только я отключаю принтер, процесс корректно продолжается. В чем проблема?

Виктор

Мы тоже сталкивались с подобными проблемами, проявляющимися как при загрузке системы, так и в момент подключения нового устройства к USB. Очевидно, их источником является либо некорректно работающий USB-хаб в мониторе, либо неправильно настроенная система его регулировки. Вообще-то, большинство мониторов с дополнительным интерфейсом USB позволяют управлять параметрами изображения из оболочки Windows с помощью спе-

циальной утилиты. Пользователи же об этом иногда забывают и просто подключают дисплей к USB, не устанавливая ПО. Вероятно, сбой в работе Windows возникает именно из-за этого. Если установка утилиты не дала желаемого результата, придется изменить схему подключения периферийных устройств USB (например, подсоединить принтер к разъему на материнской плате), а в самом тяжелом случае — отказаться от использования монитормного хаба.

После установки Windows XP появились проблемы с автоматическим выключением компьютера. Система отказывается это делать, выводя традиционный финальный экран для ручного выключения (надпись «Теперь питание компьютера можно отключить» на черном фоне), хотя в Windows 9B все было в порядке. Что мне делать?

Дмитрий Сердюк

Системы семейства Windows 9x (Windows 95/98/Me) выполняли операцию выключения питания при подаче соответствующей команды всегда, по принципу «либо компьютер выключится, либо просто ничего не произойдет». Windows XP управляет всеми функциями, связанными с питанием ПК, посредством обращения к стандартным вызовам ACPI (Advanced Configuration and Power Interface). Эта технология должна поддерживаться как аппаратно, так и на уровне BIOS системной платы. Если Windows XP не обнаруживает поддержки ACPI при установке, все функции управления питанием просто отключаются, что и произошло в вашем случае.

Откройте окно менеджера устройств и проверьте, какой

«драйвер» Windows использует для устройства «компьютер». Если он называется *Стандартный ПК (Standard PC)* — то при установке система не определила наличия поддержки ACPI. Возможно, она выключена в BIOS, в противном же случае можно предположить, что BIOS вашей платы не полностью совместим с ACPI, и попытаться его обновить.

Иногда даже при отсутствии ACPI получить доступ к функциям управления питанием может помочь включение флажка *Разрешить поддержку APM (Enable Advanced Power Management Support)* на закладке *APM* в апплете *Управление питанием (Power Options Properties)*, который находится в *Панели управления*.

Можно ли восстановить случайно удаленные данные на диске 1,44". Какие программы позволяют это сделать?

Игорь

Не далее как в предыдущем номере мы опубликовали целую статью, посвященную ПО для восстановления данных. Вы можете ознакомиться с ней в печатном варианте или на сайте ИТС Online по адресу itc.ua/11519. Воспользуйтесь теми программами, в описании которых явно упомянуто, что они работают с дискетами, например PC Inspector File Recovery 3.0. Вообще-то, современные утилиты такого рода могут

восстанавливать информацию порой с самых экзотических носителей, в частности USB flash-дисков, так что с дискетами у них скорее всего проблем не будет. Можно прибегнуть и к старым, проверенным средствам, скажем, аппарату UnErase из пакета Norton Utilities. Единственная универсальная рекомендация: не пытайтесь ничего записать на дискету после того, как обнаружите, что ошибочно стерли данные.

Поменял видеокарту на чипсете GeForce2 MX200 на ATI Radeon 9000. Теперь в разрешениях 800 × 600 и ниже (в играх) справа на экране видна черная полоса, а в режиме 1024 × 768 такого нет. Как решить эту проблему?

По всей видимости, серьезных неполадок в системе нет, а «виноват» в происходящем монитор, но не потому, что он работает плохо, а потому, что «слишком умный». Современные дисплеи запоминают настройку для каждого используемого видеорежима, автоматически применяя соответствующие наборы параметров при переходе к новому разрешению. Но после замены ви-

деоадаптера монитор не может распознать впервые установленный режим (даже если он уже применялся с предыдущей видеокартой) и поэтому нуждается в настройке. В вашем случае нужно запустить игру и отрегулировать положение и размер картинки средствами монитора, который после этого «запомнит» новый режим и в дальнейшем будет показывать правильно.

У меня установлен модуль памяти Samsung PC2700 (333 MHz). Материнская плата определяет тип памяти правильно, но в ОС постоянно происходят аварийные закрытия приложений. Если установить в BIOS значение 2 × 133 MHz, ошибки сразу исчезают. Означает ли это, что мой модуль бракованный?

Не обязательно. Причиной проблем могут быть неправильно установленные в BIOS тайминги памяти. В таком случае модуль будет работать со сбоями, даже если тактовая частота памяти соответствует паспортной, как в вашем случае. При загрузке ПК зайдите в меню установки BIOS, откройте раздел *Advanced Settings* и посмотрите на значение параметра *CAS*

Latency. Попробуйте увеличить время отклика, поставив, например, значение 2,5 вместо 2. Еще лучше выбрать опцию *By SPD*, тогда модуль памяти сам сообщит системе значения, на работу с которыми он рассчитан. Если не помогает и это — память, вероятно, неисправна или не может реально работать на частоте 333 MHz, т. е. является неправильно маркированной.

Стоит ли сейчас менять мою видеокарту на базе чипсета GeForce2 MX40D 64 MB на адаптер с ATI Radeon 7500 64 MB DDR?

Сложно сказать. С одной стороны, в наших тестах Radeon 7500 демонстрирует как минимум двукратное преимущество над GeForce2 MX-100, а это уже достаточная причина для смены видеокарты. С другой же — сейчас на рынке есть акселераторы, которые при цене в \$115–125 (на \$40–50 дороже, чем Radeon 7500) обеспе-

чивают производительность еще вдвое выше, и являются, на наш взгляд, более оптимальным выбором — это Radeon 9000 Pro и Radeon 8500. Вопрос в том, по карману ли вам добавить упомянутую нами сумму к той, что уже запланирована? Если да, покупайте современную видеокарту, если же нет, вполне можно ограничиться и Radeon 7500. ■

Я планирую купить привод CD-RW. Стоит ли брать именно его, или есть смысл обратить внимание на накопители CD/DVD-RW?

Александр Портнов

Мы бы не советовали покупать сейчас пишущий привод DVD. Сегодня в индустрии существуют несколько конкурирующих несовместимых между собой форматов записываемых и перезаписываемых DVD, и пока не ясно, какой из них получит наибольшее распространение и станет стандартом де-факто. По-

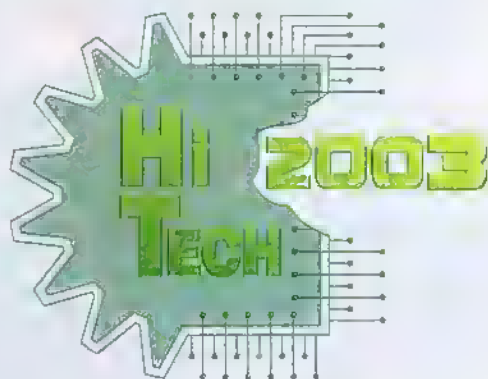
этому приобретение пишущего дисковода DVD сейчас оправдано лишь в некоторых частных ситуациях. Правда, в последнее время часть производителей пытаются выйти из положения, выпуская устройства, поддерживающие все форматы. С одним из таких приводов от Sony вы можете ознакомиться в рубрике «Концепт-ПК». ■

Я собирался приобрести новый источник бесперебойного питания (мощностью порядка 600 В · А), так как мой нынешний 400-вольт-амперный во время работы от батарей отключается из-за перегрузки. Но прочитав вашу статью о компьютерных корпусах, задумался о замене БП своего системного блока или всего корпуса, чтобы обезопасить себя от риска выхода из строя комплектующих из-за некачественного электроснабжения. Посоветуйте, на что лучше потратить выделенные ранее для покупки UPS средства?

Нельзя дать универсальный ответ на этот вопрос, как нельзя сказать, что лучше — хорошо кушать или хорошо спать. Качественный блок питания способен нормально работать при плохом электропитании, а в случае чего — защитит комплектующие ПК от выхода из строя, но не позволит использовать компьютер даже короткое время, если напряжения нет вообще — здесь поможет только UPS. Судя по тому, что вы упоминаете о проблемах при работе от батарей, в вашем доме случаются перебои с энергоснабжением, и при недостаточной мощности ИБП они причиняют

вам неудобства. В таких условиях покупка UPS, наверное, более приоритетна.

В принципе, хороший ИБП защищает ПК от перепадов напряжения и других факторов некачественного питания, т. е. позволяет немного снизить требования к БП в системном блоке. Однако БП и низкосортных корпусах сгорают не только из-за внешних факторов, но и, например, по причине замыкания, возникшего при попадании внутрь пыли. Так что идеальным решением была бы покупка качественного UPS и корпуса одновременно, но это связано с увеличением затрат. ■



IV МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФОРУМ МИР ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

26 февраля – 1 марта 2003

выставочный комплекс
одедского порта

WWW.HI-TECH.COM.UA

- ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, СИСТЕМЫ СВЯЗИ И ТЕЛЕКОММУНИКАЦИИ
- КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ И ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
- ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ОФИСА И ДОМА
- ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
- ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОИЗВОДСТВЕ И ДРУГИХ СФЕРАХ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
- СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ ЭКСПОЗИЦИЯ «ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПОЛИГРАФИИ»
- МОЛОДЕЖНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ КОМПЬЮТЕРНОГО ТВОРЧЕСТВА
- КОНКУРС ВЕБ-ДИЗАЙНА 'WEB-TECH 2003'

ГЛАВНЫЙ
ИНФОРМАЦИОННЫЙ
СПОНСОР

ITC PUBLISHING

ИЗДАТЕЛЬСТВО
«ВЫПУСК»

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ

МОИ КОМПЬЮТЕРЫ

HARD & SOFT UA

МЭБЕЛЬНИК

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
ИНТЕРНЕТ-ПРОВАЙДЕР

РАСО
Links International

ОБЪЕДИНИТЕЛЬ
СЕМИНАРОВ

КОМБИДА

СПОНСОР КОНКУРСА
ВЕБ-ДИЗАЙНА

Internet UA

Radio

Mobile

МЕДИА-ПАРТНЕР

СофтИспец

CHIP

Office

Internet UA

Radio

Mobile

PRICE-ZONE

Выставочный центр «Одесский дом»
ул. Маразлиевская, 7, офис 1,
г. Одесса, 65014, Украина



тел./факс: (0482) 37-17-37, (048) 728-64-94,
E-mail: org@hi-tech.com.ua
www.hi-tech.com.ua

КОМПЬЮТЕРЫ

NOVO STAR

Киев, ул. Горького 14, офис 6
(044) 459-6829, (044) 224-6593

НА КАЧЕСТВЕ НЕ ЭКОНОМЯТ!
www.novostar.net, computers@novostar.net

- 17" LG 750P USB(4/1), TCO 99 ... 208
- 19" 750P USB(4/1), TCO 99 ... 308
- 17" Mitsubishi Diamond Pro 750 SB, Diamondion NF ... 254
- 19" Mitsubishi Diamond Pro 930, Diamondion NF ... 456
- Intel Pentium 4 1.8A, 2.0A, 2.4A ... от 150
- Changer Microtek SM 3890 ... 78
- 600x1200dpi 48 bit ... от 41
- CD-ROM, CD-RW, DVD-ROM TEAC ... 112
- HDD Western Digital WD1200JB 120 G GB, 7200 об/мин 8 MB ... 82
- ASUS EPOX, Gigabyte - материнские платы
- Акустика Creative, JBL и другие
- наличные комплектующие, периферия и оргтехника по самым доступным ценам

Гарантия 24 месяца / Продажа в кредит
Разработаем конфигурацию ПК индивидуально,
поможем выгодно модернизировать Ваш ПК.

НОВАЯ ЭЛИТА КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ

ПРЕДНОВОГОДНЯЯ СКИДКА НА КОМПЬЮТЕРЫ 5%

КОМПЬЮТЕРЫ ПЕРЕФИРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

пр. Победы 80/57
тел. (044) 430 17 52
http://www.alfa-mr.kiev.ua

КОМПЬЮТЕР, МОНИТОР, ПРИНТЕР и многое другое...
ул. Борщаговская, 193
т. 241-77-30

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ШТУЧКИ

обменяй купон **3%** на скидку

КОМПЬЮТЕРЫ ПЕРИФЕРИЯ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

I.V.A.

т.: 220-07-69, 220-65-47
450-18-49, 452-40-13
url: http://www.lva.com.ua
e-mail: 3kom@carrier.kiev.ua

Компьютеры:

Cx-300/64M/2+1.7Gb/S/ATX = 118 у.е.
Cel-566/128M/20Gb/8M/48x/S/ATX = 237 у.е.
Cel-950/128M/30Gb/8M/56x/S/ATX = 273 у.е.
Cel-1.7GHz/128M/30Gb/64M/DVD/S/ATX = 370 у.е.
P4-1.7GHz/256M/80Gb/64M-TV/DVD/S/ATX = 550 у.е.

Мониторы:

15" новые от 121 у.е.
17" новые от 128 у.е.
15" б.у. от 62 у.е.
17" б.у. от 77 у.е.

Магазины:

Ул. Вавиловых, 15 т. 467-25-50/51
Ул. Суварова, 14/12 т. 290-93-65
Чокаловский бул. 39 т. 242-94-34
Ул. Тургеневская, 71 т. 493-53-71
www.nft.kiev.ua

Продажа в кредит

КОМПЬЮТЕРЫ

КОМПЬЮТЕРЫ к периферии

компьютеры HP, Compaq, Casio, Epson, Palm

цифровые камеры

органайзеры

294-7383 459-0918

КОМСЕРВИС

Компьютеры & Комплектующие

www.comservice.kiev.ua

тел. (044) 252-68-69, 560-34-99
факс. 252-86-66

СЕТЬ

ntema

технологии качества

Мобильный интернет
Системы беспроводной передачи данных
Полный спектр компьютерной и сетевого оборудования
Выделенные каналы
Web-дизайн

46717-54, 46717-95
45680-46, 20549-42
www.ntema.kiev.ua

МУЛЬТИМЕДИА

TV-тюнеры LifeView

FlyVideo 3000

- Чипсет PHILIPS
- 125 каналов TV
- Формат MPEG1
- TV стерео звук
- Мультисистемный FM-радио
- и многое другое

прямые поставки • отличные оптовые цены

ОРГ ТЕХНИКА

Киев, ул. Рейтарская, 7
Тел.: 235-94-(75/76/77/78)
http://www.org.net.ua

TV-тюнеры KWORLD

COMPUTER CO., LTD

- USB
- с FM и без
- внешние и внутренние

прямые поставки • отличные оптовые цены

ОРГ ТЕХНИКА

Киев, ул. Рейтарская, 7
Тел.: 235-94-(75/76/77/78)
http://www.org.net.ua

TV-тюнеры AVerMedia

AverTV GO

NEW 2002

Новая экономичная модель с пультом ДУ и FM-тюнером

прямые поставки • отличные оптовые цены

ОРГ ТЕХНИКА

Киев, ул. Рейтарская, 7
Тел.: 235-94-(75/76/77/78)
http://www.org.net.ua

РАЗНОЕ

www.velokiev.com

«ВЕЛОКИЕВ»

Телефоны:
45-909-45
45-707-54

ГОРНЫЕ ВЕЛОСИПЕДЫ MERIDA

г. Киев, ул. Землячки, 20

ПРОДАЖА, СЕРВИС, ГАРАНТИЯ, ЗАПЧАСТИ, АКСЕССУАРЫ

www.merida.com.ua

ПРОЕКТОРЫ

SANYO

ВИДЕОПРОЕКТОРЫ
ПРОДАЖА • ИНСТАЛЛЯЦИЯ • ПРОЕКТЫ

SANYO ЦИФРОВЫЕ ФОТОКАМЕРЫ

DRAPER ЭКРАНЫ ШТОРЫ ЗАТЕМНЕНИЯ

JVC ПЛАЗМЕННЫЕ ПАНЕЛИ
JVC - 42", 50"
SANYO - 32", 42"

Представительство
СТС CAPITAL
(044) 752-67-70
<http://www.tvd.kiev.ua>

INTERNET

МОДЕМЫ ADSL
для выделенных линий

COMTREND

CT-320/520R
модем/роутер
до 2.3Mbps

В-8ЧЕВЬ
БЫСТРЕ!!

ЗВОНИТЕ
ПРЯМО СЕЙЧАС!!

САМЫЕ НИЗКИЕ ЦЕНЫ В УКРАИНЕ!
Гарантия 3 года!
ДЛЯ ISP - ГОРЯЧАЯ ЗАМЕНА!

ОРГ ТЕХНИКА

Киев, ул. Рейтарская, 7
Тел.: 235-94 (75/76/77/78)
e-mail: ut@iptelecom.net.ua

ViewNet
ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

**Суперскоростной
Интернет
по суперцене!**

**ADSL доступ
(до 8Mbps)
по выделенным
каналам***

* - подробности на нашем сайте

<http://www.view.net.ua>
тел.: (044) 459-0406

INTERNET

WHAT HI-FI?
ЗВУК И ВИДЕО
www.whathifi.com.ua

Анонс свежего номера

События в Украине

Hi-Fi Форум

Бесплатные объявления

**Каталог
"Желтые странички Hi-Fi"**

НОУТБУКИ

Юниверсал Трейд
Каус

портативная техника и аксессуары
www.UTH.kiev.ua

АКЦИЯ
с 12 по 30.12

**При покупке НОУТБУКА -
вы получаете цифровой
КАМЕРУ в ПОДАРОК**

**В подарок к покупке
НОУТБУКА**

Киев, ул. Владимирская, 51/53,
магазин "SONY" с 10 до 20

1044 459-01-70 237-41-01

Акция распространяется только на предъявителей данного купона.

НОУТБУКИ

**Exquisite
Mobility**
Гарантия 2 года

Ноутбук ASUS SC 1310
Celeron 1066 MHz (Tualatin)
/RAM 256 MB/HDD 20 GB
/Video 8-32 MB/13.3" TFT
/CD-ROM 24x/Модем 56K/Сетевая карта 10/100
/SB/MSL/IEEE 1394 Fire Wire/IdA/1.8 м
Windows 2000/фирменная сумка и
оптический мышь ASUS

NOVO STAR COMPUTERS

Киев, ул. Горького, 14, оф. 6
Т. (044) 459-68-29, (044) 224-65-93

КОМПЬЮТЕРЫ

**СОВМЕСТНАЯ
АКЦИЯ**

SAMSUNG IQ
ELECTRONICS

ПОКУПАЯ КОМПЬЮТЕР "IQ"
С МОНИТОРОМ "SAMSUNG"

17" 15" 17" 17"
ПОЛУЧАЕТЕ В ПОДАРОК
CD-ROM CD-ROM CD-RW

Время действия акции до 31 декабря 2002 г.

ООО "ВИЗАХ" ул. Соколовского, 46
Тел. 220 6056, 220 6040

РАСКОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

КАРТРИДЖИ
для всех видов
ПРИНТЕРОВ,
ФАКСОВ,
КСЕРОКОВ

**ВОССТАНОВЛЕНИЕ,
ЗАПРАВКА, ПРОДАЖА**

РЕМОНТ ОРГТЕХНИКИ
Сервис-центр «Виафон»
ул. Б.Хмельницкого, 47
Тел./факс (044) 235-6189, 536-0812
www.viaton.com.ua, e-mail: viaton@ukr.net

КУПЛЮ ДОРОГО
ОТРАБОТАННЫЕ И НОВЫЕ
КАРТРИДЖИ
Тел. 237-30-86
e-mail: wincom@svifonline.com

ЧП «ЗИП»
**ОБСЛУЖИВАНИЕ
И РЕМОНТ ОРГТЕХНИКИ**
ЗАПРАВКА КАРТРИДЖЕЙ
239-25-28 239-25-29



Шахматы — игра компьютеров?

Александр Москалюк

Еще в середине прошлого века великий фантаст и футуролог Станислав Лем сказал, что вопрос шахматной победы компьютера над человеком — это только вопрос времени. Прошедшие не так давно матчи компьютерных программ против ведущих гроссмейстеров мира показали, что сейчас соперничество идет на равных...

ГАРРИ КАСПАРОВ ПРОТИВ DEEP BLUE: ПОБЕДА ПО ПЕНАЛТИ

В 1995 году в интервью популярному журналу Wired Гарри Каспаров изложил свой взгляд на шахматную игру: «Шахматы — это не математика. Это фантазия и воображение, это человеческая логика, а не игра с предсказуемым результатом. Возможных шахматных комбинаций больше, чем ато-

мов в нашей Вселенной. Я не думаю, что теоретически игру в шахматы можно уместить в набор формул или алгоритмов».

Год спустя человеку, который завоевал звание чемпиона Советского Союза и 12 лет, пришлось сразиться с Deep Blue, суперкомпьютером от IBM. В серии из шести партий Каспаров проиграл лишь первую игру — три победы и две ничьи, казалось, доказали пре-

имущество человеческого мозга над быстрыми числами и алгоритмами, генерирующими шахматные комбинации.

Однако уже в 1997 году во время второго матча с Deep Blue от уверенности Каспарова образцы 1995-го не осталось и следа. Первая партия закончилась победой гроссмейстера, вторая — Deep Blue, в трех последующих соперники сошлись на ничью. Все решилось

в шестой встрече, которую выиграл Deep Blue. Хотя и с небольшим пересчетом (3,5 очка против 2,5), но компьютер показал превосходство аппаратно-программного обеспечения над человеческим мозгом в игре в шахматы.

ВЛАДИМИР КРАМНИК ПРОТИВ DEEP FRITZ: ПОСПЕДИИ ШАНС ЧЕЛОВЕЧЕСТВА?

В октябре этого года чемпион мира по версии Профессиональной шахматной ассоциации Владимир Крамник встретился с Deep Fritz, наиболее совершенной сегодня программой для игры в шахматы. Восемь партий ученик Гарри Каспарова и продукт немецкой компании Chess-Base прошли в королевстве Бахрейн. Матч завершился ничью: при счете 3:1 после четырех игр удача изменила Крамнику и итоговый результат — 4:4.

Сегодня Deep Fritz — чемпион мира по шахматам среди компьютеров. В списке гроссмейстеров, проигравших программе, можно найти имена Каспарова, Ананда, Широв и... Deep Blue, которому ранее принадлежал чемпионский титул в компьютерном мире. Единственное препятствие на пути к абсолютному чемпионству Deep Fritz, по словам создателей программы, — Владимир Крамник.

Главной особенностью Deep Fritz является программная составляющая: ученые решили не разрабатывать дорогостоящий спецкомпьютер, подобный Deep Blue, а сконцентрировались на совершенствовании кода. В последние с Крамником выступал восьмипроцессорный суперкомпьютер, однако версия программы для домашнего ПК можно купить всего за \$100.

ПОЛЕЗНЫЕ WEB-ССЫЛКИ

www.research.ibm.com/deepblue/ — официальная страничка Deep Blue на сервере IBM Research.
www.kasparovchess.com — сайт Гарри Каспарова.
www.fideonline.com — официальный сайт FIDE.
www.brainsinbahrain.com — информация о матче «Крамник против Deep Fritz».

После встречи чемпион мира заметил, что поединки в Бахрейне показали: топ-программа и топ-шахматист играют примерно на одном уровне. По словам создателей Deep Fritz, они многому научились, и полученные от Крамника знания будут интегрированы в следующие версии.

ГАРРИ КАСПАРОВ ПРОТИВ DEEP JUNIOR: РЕВАНШ ЭКС-ЧЕМПИОНА?

Декабрь этого года также обещает стать богатым на события в шахматном мире. Впервые после поражения в 1997 г. на поединке с искусственным разумом пойдет экс-чемпион мира Гарри Каспаров. В серии из шести партий с призовым фондом 1 млн. долл., которую планируется провести в течение первых двух декабрьских недель, Каспаров сразится с израильской программой Deep Junior 7.0, также доступной для домашних пользователей по цене до \$100. Амир Блан и Шай Бузинский, авторы программы, за полгода до начала поединка предоставили Каспарову ее бесплатную версию для тренировок.

По словам организаторов, переговоры о возможном матче велись и с удивительным гроссмейстером, чемпионом мира по версии FIDE Русланом Пономаревым, однако о результатах пока ничего не известно.

ЕВГЕНИЙ БАРЕЕВ ПРОТИВ HIARCS8

Гроссмейстер Евгений Бареев в январе будущего года сразится с программой финского производства Hiarcs8. О матче можно узнать на нидерландском сайте nichess-events.nl/bareev_matches.html. Приложив Hiarcs8 в 1993 г. завоевал титул чемпиона мира по шахматам среди компьютеров. Евгений Бареев в 2002 г. занял седьмую позицию в рейтинге FIDE.

В поединке из четырех партий оба соперника получают право на

40 ходов в течение 2 часов, 20 ходов на протяжении последующего часа и 30 секунд на ход на окончании трехчасового периода.

КАК РАБОТАЮТ ШАХМАТНЫЕ ПРОГРАММЫ

Сегодня шахматные матчи представляют для ученых маргинальный интерес: несмотря на многообразие комбинаций и кажущуюся «умность», игра, по сути, является перебором возможных комбинаций и ходов с целью найти оптимальный. Для математиков компьютерно-человеческие поединки в шахматном мире аналогичны соревнованиям на скорость вычисления квадратных корней больших чисел. Во всех сферах, где речь идет об элементарном подсчете, компьютеры с легкостью одерживают победу, то одержат ее в ближайшем будущем.

В 1999 году Моррей Кэмпбелл, ученый исследовательского центра IBM, опубликовал работу Knowledge discovery in Deep Blue (doi.acm.org/10.1145/319382.319396), в которой подробно описал технологию, применяющуюся в Deep Blue. Желющие ознакомиться со всеми перипетиями поединка пятидесятилетней давности могут обратиться к «Домашнему ПК» за 1999 год («Каспаров против Deep Blue: за кулисами игры века», isna/2655). Мы же кратко расскажем о принципах, обнаруженных Кэмпбеллом.

Алгоритм, используемый программами IBM, предназначен для поиска нужных ходов среди всех возможных комбинаций. Ограниченные аппаратные средства, в свою очередь, заставляют ученых искать варианты уменьшения времени поиска без значительной потери качества. По словам Кэмпбелла, алгоритм Deep Blue предусматривает количественную оценку каждого хода. Оценивается он по следующим параметрам:

1. Даст ли преимущество на доске? Хиты, ведущие к поражению компьютера, отмечаются сразу же.

2. Популярность данного хода. Для этого и Deep Blue пришлось внедрить базу данных с информацией о шахматных поединках среди профессионалов. Ход, к которому в похожей ситуации прибегали многие из гроссмейстеров, имеет шансы заработать больше «очков».

3. Уровень мастерства гроссмейстеров, воспользовавшихся этим ходом. Таким образом, ход, сделанный чемпионом мира, получает более высокую оценку.

4. Относительная частота данного хода. Чем чаще ход встречается в других играх, тем выше вероятность его оптимальности в похожей ситуации.

5. Наличие комментариев к ходу. Многие спортивные комментаторы в репортажах с шахматных матчей указывают на сильные и слабые ходы гроссмейстеров. Если определенный ход был назван «сильным», то его шансы стать избранным возрастают.

Как видно, никакой мистики в работе Deep Blue нет. В основном наличие «умной» программы предполагает реализацию и ней качественного механизма отбора комбинаций. Поэтому и словосочетание «человек против компьютера» в данном случае теряет смысл, так как по другую сторону доски находится не «интеллектуальная» машина или компьютерный продукт, а всего лишь программа, разработанная и внедренная все теми же homo sapiens.

Однако это не означает, что описанные выше поединки не представляют интереса. Просто их практическое значение сегодня сводится к минимуму — время, когда компьютер будет одерживать победу при любых обстоятельствах, уже не за горами.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

1840 г. — Известный математик Чарльз Бэббедж в одной из публикаций разъясняет о возможности шахматного поединка со своим Аналитическим Механизмом.

1949 г. — Клод Шеннон впервые публикует работу, описывающую теоретические аспекты шахматного поединка с компьютером.

1949 г. — Алан Тьюринг, прочитав работу Шеннона, на бумаге написал программу для шахматного поединка и вручную отследил ее действия в поединке с самим собой. Поединок Тьюринга с созданной им программой можно считать первым матчем «Человек против компьютера», несмотря на отсутствие в игре настоящего компьютера.

1957 г. — Герберт Саймон прогнозирует победу компьютера в мировом чемпионате по шахматам в 1967 г.

1966 г. — Шахматная программа Ричарда Гринблэтта, несмотря на предсказания Саймона, способна одержать победу над новичками, однако терпит поражение за поражением в матчах с шахматными энтузиастами.

1976 г. — Программа Гринблэтта уже достойно играет с опытными любителями, однако до уровня гроссмейстера ей далеко.

1982 г. — Специализированный шахматный компьютер производства Bell Labs участвует в национальном чемпионате Шахматной ассоциации США, однако не занимает призового места.

1985 г. — В лабораториях IBM рождается проект Deep Thought. Имя взято из популярной трилогии Дагласа Адамса «Путеводитель по Галактике для путешествующих автостопом».

1988 г. — Компьютер Deep Thought от IBM получает звание гроссмейстера.

1989 г. — Deep Thought завоевывает первое место на чемпионате мира по шахматам среди компьютеров.

1989 г. — Осенью Deep Thought проводит первый матч с Гарри Каспаровым. Каспаров побеждает без особых усилий.

1993 г. — Deep Thought переименован в Deep Blue.

1995 г. — IBM нанимает гроссмейстера международного класса Джозеля Бенджамина в качестве консультанта для подготовки Deep Blue к поединку с Каспаровым.

1996 г. — Гарри Каспаров начинает серию игр с Deep Blue. Результат 4:2 — победа человеческого разума.

1997 г. — Очередная версия Deep Blue и Гарри Каспаров встречаются в поединке. Итог 3,5:2,5 в пользу компьютера. Чемпион мира подозревает, что IBM преднамеренно изменила алгоритмы перед последней партией. IBM утверждает, что в шахматном противостоянии человека и компьютера поставлена точка.

2002 г. — В Бахрейне под патронатом местных властей происходит очередной бой гигантов. За шахматной доской — Deep Fritz и Владимир Крамник. Матч заканчивается ничьей — 4:4.

СРАВНИТЕЛЬНАЯ ТАБЛИЦА СОПЕРНИКОВ, СОСТАВЛЕННАЯ УЧЕНЫМИ IBM

| | Deep Blue | Евгений Бареев |
|---|---|--|
| Объем вычислений, комбинаций в секунду | 200 млн. | 3 |
| Шахматный опыт | Ограниченный | Огромный |
| Вычислительная мощь | Огромная | Ограниченная |
| Шахматная интуиция | Отсутствует | Выработана десятилетиями игры в шахматы |
| Тренировки | IBM Research и приглашенные консультанты | Мировые чемпионаты |
| Способность к обучению | Отсутствует | Присутствует |
| Подверженность усталости, нервным срывам | Не подвержен | Подвержен |
| Ум, интеллект | Отсутствует | Один из лучших на планете |
| Изменения в концепции игры | Программу можно дополнить только после окончания поединка | В процессе поединка |
| Осведомленность о слабых сторонах соперника | Понятия о них не имеет | Может анализировать игру соперника и делать соответствующие выводы |

Источник: IBM Research

1 ДЕКАБРЯ 1962

Н. С. Хрущев (1894–1971), осмотрев в Манеже выставку современного искусства, заявил: «Такое "творчество" чуждо нашему народу, он отвергает его». Чтобы иметь возможность работать, многие художники покинули СССР.

www.ropnet.ru/ogonyok/win/199749/49-40-44.html

8 ДЕКАБРЯ 1947

Преспер Экерт (1907–1980) и Джон Моучли (1919–1995) основали компанию «Экерт-Моучли» для коммерческого производства компьютеров. В 1949 г. фирма выпустила BINAC — двоичный автоматический вычислитель.

expert.cc.purdue.edu/~mundy/eckert_mauchly.html

2 ДЕКАБРЯ 1697

В Лондоне освящен кафедральный собор Святого Павла. Здание было спроектировано сэром Кристофером Реном (1632–1723) и построено на месте средневекового храма, сгоревшего во время Большого Пожара в 1666 г.

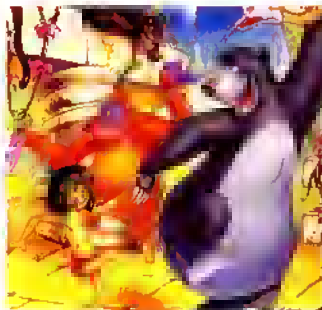
www.stpauls.co.uk

www.armchair-travel.com/StPauls

9 ДЕКАБРЯ 1987

Вышла Windows 2.0. От предыдущей версии программа отличалась меньшим числом ошибок и новыми элементами интерфейса — перекрывающимися окнами и пиктограммами для папок и приложений, лицензированными Microsoft у Apple в 1985 г.

toastytech.com/guis



10 ДЕКАБРЯ 1907

Нобелевскую премию по литературе получил Джозеф Редьярд Киплинг (1865–1936) — английский поэт и писатель, воспевавший британский империализм и сочинявший сказки о британских солдатах в Индии, автор любимой детьми и взрослыми «Книги джунглей».

www.kipling.org.uk

3 ДЕКАБРЯ 1832

Президент Российской академии наук А. С. Шишков (1754–1841) предложил избрать действительным членом А. С. Пушкина (1799–1837). Только митрополит Серафим (1763–1843) не подал голоса за поэта. В письменной форме он сообщил, что Пушкин ему неизвестен.

www.rvb.ru/pushkin

11 ДЕКАБРЯ 1972

Астронавты Юджин Цернан (р. 1934) и Харрисон Шмитт (р. 1935) высадились на Луну. В течение трех дней они исследовали поверхность спутника Земли, проводили эксперименты, делали снимки и брали образцы грунта.

www.hq.nasa.gov/alsj/main.html

14 ДЕКАБРЯ 1977

Государственная комиссия подписала акт приема первого энергоблока Чернобыльской АЭС. В эксплуатацию был запущен атомный реактор РБМК-1000 с низким уровнем безопасности, но двойного назначения (производство электроэнергии и оружейного плутония).

www.antiatom.ru



18 ДЕКАБРЯ 1987

Лэрри Уолл (р. 1954) выпустил первую версию языка программирования Perl — Practical Extraction and Report Language. Существует и альтернативная расшифровка аббревиатуры — «патологически эклектичный учетчик хлама».

history.perl.org/PerlTimeline.html

19 ДЕКАБРЯ 1962

В Москве состоялась премьера 13-й симфонии Д. Д. Шостаковича (1906–1975). Партия хора была написана на стихи Е. А. Евтушенко (р. 1933), посвященные запретным для обсуждения темам, в том числе — уничтожению евреев в Киеве в 1941 г. («Бабий Яр»).

www.shostakovich.org

25 ДЕКАБРЯ 1987

В. В. Щербицкий (1918–1990) на заседании ЦК КПСС впервые упомянул о голоде в Украине в 1932–1933 гг. Власть скрывала сведения о массовой конфискации продовольствия у крестьян, которая привела к смерти миллионов людей.

www.infoukes.com/history/famine



28 ДЕКАБРЯ 1237

Татаро-монгольская орда штурмом взяла и разграбила Рязань. Карательный поход был организован потому, что горожане отказались платить десятину — налог на имущество и доходы — и задержали татарских послов в Воронеже, «не пуская к городам».

www.lants.tellur.ru/history

29 ДЕКАБРЯ 1987

Космический корабль «Союз ТМ» отстыковался от орбитальной станции «Мир» и через несколько часов приземлился в снежных степях вблизи Аркалыка (Казахстан). Командир корабля Ю. В. Романенко (р. 1944) работал на станции «Мир» в течение 325 дней.

www.rosaviakosmos.ru



23 ДЕКАБРЯ 1787

Судно «Bounty» отправилось из Англии в южные страны за саженцами хлебного дерева. Путешествие было очень тяжелым, и когда моряки добрались до острова Таити, команда корабля взбунтовалась — люди захотели остаться жить в этом раю.

atom.spot.com.au/schools/bountygame

24 ДЕКАБРЯ 1822

По словам К. Мура (1779–1863), в этот день он сочинил сказку «Визит Св. Николая» и рассказал ее своим детям. Святой впервые предстал в образе веселого эльфа, развозящего подарки на оленьей упряжке, и полюбился даже атеистам, назвавшим его Дедом Морозом.

www.nyise.org/moore



4 ДЕКАБРЯ 1872

В районе Азорских островов нашли судно «Mary Celeste» без команды. В 1884 г. Конан Дойл (1859–1930) опубликовал эту историю, добавив вымышленные детали. С тех пор появилось множество разных версий исчезновения экипажа судна.

www.fortogden.com/maryceleste.html

12 ДЕКАБРЯ 1802

Александр I (1777–1825) утвердил акт об основании на базе Академии Густавиана Императорского Дерптского университета (ныне Тартуский). Преподавание велось на немецком языке, а с 1803 г. — и на эстонском.

www.ut.ee/english/general/history.php

15 ДЕКАБРЯ 1827

Карл X (1757–1836) торжественно открыл Египетский музей в Лувре. В экспозицию вошли сфинксы из Таниса, анналы Тутмоса III, статуи Себекхотепа IV и Аменхотепа IV и другие произведения искусства. Сейчас в 30 залах музея выставлено около 5000 экспонатов.

www.louvre.fr

20 ДЕКАБРЯ 1387

Состоялась битва на мосту Радкот между войсками, поддерживающими Ричарда II (1367–1400), и сторонниками «немилосердного парламента», оппозиционного королю. Парламентский кризис начался в 1386 г. и завершился в 1389 г. победой Ричарда.

www.faringdon.org/hyradcot.htm



30 ДЕКАБРЯ 1972

Президент США Р. Никсон (1913–1994) прекратил «рождественские бомбардировки» Северного Вьетнама и объявил о начале мирных переговоров. В общей сложности за 11 дней на Ханой и Хайфон было сброшено более 40 тыс. т бомб. США потеряли 27 самолетов и 84 летчика.

www.vietnampix.com

5 ДЕКАБРЯ 1987

Впервые в воронежском рок-клубе выступила группа, организованная Ю. Клиских (1964–2000) и названная по его месту жительства — промышленной зоне Воронежа, именуемой народом «сектор газа». Жанр своего творчества музыканты определили как «колхозный панк».

music.vrn.ru

13 ДЕКАБРЯ 1937

Японская императорская армия вошла в Нанкин (Китай) и устроила резню. В течение нескольких недель от 100 до 300 тыс. китайских солдат и граждан были убиты, более трети всех строений города разрушены.

www.princeton.edu/~nanking
museums.cnd.org/njmassacre/nj.html



26 ДЕКАБРЯ 1662

В Париже состоялась премьера комедии Жана-Батиста Мольера (1622–1673) «Школа жен». Спектакль имел скандальный успех: зрители посчитали, что для автора нет ничего святого. Постановка стала началом неприятностей, преследовавших драматурга до конца жизни.

moliere.by.ru

6 ДЕКАБРЯ 1892

В Мариинском театре состоялась премьера балета «Щелкунчик». Музыку для постановки написал П. И. Чайковский (1840–1893). Александр III (1845–1894) пришел в восторг от спектакля, но критикам и публике балет не понравился.

www.balletmet.org/Notes/NutHist.html



16 ДЕКАБРЯ 1962

В соответствии с новой Конституцией в Непале был утвержден государственный флаг в форме двух наложенных друг на друга треугольников — единственный непрямоугольный национальный флаг в современном мире.

www.kathmandu.gov.np
www.vic.com/nepal

21 ДЕКАБРЯ 1902

На улицах Берлина впервые появились регулировщики дорожного движения. Они были одеты в синюю униформу и вооружены свистком для того, чтобы привлекать к себе внимание. К 1906 г. бригада регулировщиков насчитывала 24 человека.

www.autocentre.com.ua
www.auto.ru

27 ДЕКАБРЯ 1932

В Нью-Йорке открыт Radio City Music Hall. Сцена концертного зала была оборудована подъемниками очень удачной конструкции. Аналогичные устройства использовались на авианосцах США во время Второй мировой войны, поэтому музыканты охранялись спецслужбами.

www.radiocity.com



7 ДЕКАБРЯ 1962

В Манчестерском университете в торжественной обстановке запущен Atlas — наиболее мощный компьютер того времени. В машине были впервые реализованы виртуальная память, конвейерная обработка данных и другие новшества.

www.wikipedia.org/wiki/Atlas_computer

17 ДЕКАБРЯ 1837

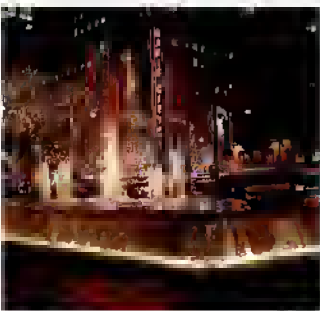
В Зимнем Дворце начался пожар, продолжавшийся более тридцати часов и уничтоживший роскошную отделку царской резиденции. Причиной бедствия стала ошибка архитектора О. Монферрана (1786–1858) при проектировании вентиляционной системы.

www.hermitagemuseum.org

22 ДЕКАБРЯ 1917

Конгресс США предложил внести в Конституцию 18-ю поправку, запрещающую «производство, продажу или транспортировку алкогольных напитков». «Сухой закон», введенный с 1920 г., породил сверхприбыльные виды преступности и в 1933 г. был отменен.

www.wpl.lib.oh.us/AntiSaloon



31 ДЕКАБРЯ 1952

Первый компьютер IBM 701 Defense Calculator был доставлен в штаб-квартиру IBM в Нью-Йорке. «Оборонный вычислитель» предназначался для научных расчетов и был разработан в рекордные сроки: от начала проектирования до реализации прошло около двух лет.

www.ibm.com

Насмотревшись и начитавшись во Всемирной Сети разнообразных Web-логов, мы решили в порядке эксперимента создать свой собственный печатный аналог блога. Фактически перед вами листик с небольшими аннотациями. Предложения для следующих выпусков ДПК-блога принимаются по адресу blog@itc.ua.

Нажмите на красную кнопку, и Internet включится.

www.turbooftheinternet.com

Практикум по сражениям с изрыгающими пор-пор-окнами, всплывающими в самый неподходящий момент.

www.b310.com/realistic-internet-simulation/

Такими когда-то были телевизоры за рубежом...

www.cerifytelevision.org

...и у нас.

www.rwbaso.larod.ru

В преддверии кинопремьеры второй части «Властелина Колец» бегом за бесплатными эльфийскими шрифтами для Windows.

www.gls.net/~dennsmth/tonis/tcngworm.htm

Без комментариев.

www.nordost.ru

Месяц назад у нас танцевал муравей, а сегодня полт кони.

out.oe/hogallahoge/hogallahoge_slie/Kor/hesiekor.html

Хайку на каждый день.

hoiku.ru/calendar

Отставные агенты ЦРУ, ФБР и КГБ проводят экскурсии по местам «боевой славы» в шимонской столице мира Вашингтона.

cicent.ru.com/SpyDrive.htm

«Титаник», «Андреа Дориа», «Курск» и другие знаменитые кораблекрушения.

www.lostincro.com

Сотворите 3D-модель себя любимого.

myvirtualmodel.com

Как из древнего Commodore SX-64 сделать более современный P3 1,2 GHz.

sx64.upsys.net

Е-исповедальня.

www.zashitbls.ru/bog.php

Дружаски Internet! напоминаю о том, что ничто не вечно под Луной.

www.deathclock.com

Флэш-тату.

tat1oozone.litense.net

«Коровы не могут перейти на зимнее время», «Человек поцеловал гадюку» и другие «Зерска новости».

www.zvcrskienovooil.ru

Визуальный тезаурус. Впечатление незабываемо.

www.visualthesaurus.com

Спасите Гарри Поттера и его мир от проникновения Кока-колы.

www.saveharry.com

«Сваржконденсированные сценарии» популярных кинофильмов.

pinkworks.com/movioaminate

Выдержит ли вы издевательства и мадугательства над любимыми героями лукасовской эпопеи?

www.slurwarsspoils.com

ФИДОшная «Книга рекордов Гиннесса» от Алекса Экслера.

www.opennet.ru/buse/h1/7.1x1.html

ЗАБАСТОВКА WEB-САЙТОВ

Да, господа, бастовать умеют не только шахтеры, анимационтеры и учителя, но и представители Internet-ориентированных профессий.

О подобном мероприятии, состоявшемся в Испании, сообщили небезызвестная Ananova (www.ananova.com/news/story/sm_699101.html?menu=news.technology.websites). Случилось так, что местные депутаты вынесли на рассмотрение

ЭТИ КАРТИНКИ СТОЯТ БОЛЬШЕ ТЫСЯЧИ

О том, что в умелых руках Adobe Photoshop и подобные ему программные пакеты способны творить настоящие чудеса, известно всем. Оказалось, что есть по Всемирной Сети такое местечко, где число удивительных картинок просто огромно.

У этого сайта как будто совершенно не относящееся к

теме название — worth1000.com (что в переводе означает «стоит тысячи»). На вопрос, почему ресурс назван так, а не иначе, его создатели ответили, что это сокращение фразы «эта картинка стоит тысячи слов», а саму его идею описали так: «Ежедневные конкурсы манипуляций с изображениями и галереи, содержащие лучшие картинки из числа присланных на конкурсы».

Вот некоторые из них, завершившиеся как раз в то время, когда готовился этот материал. В честь любимого многими праздника Хэллоуин художникам было предложено поиздеваться над известными личностями, превратив их в ужасных зомби. «Под раздичу» попали и Элвис Пресли (www.worth1000.com/view.asp?image=20623), и Вин Дизель (www.worth1000.com/view.asp?image=20643), и Питер Дактрон (www.worth1000.com/view.asp?image=20628), и Натали Портман (www.worth1000.com/view.asp?image=20622).

Удивительно стильные работы были представлены на конкурсе Vintage Products. Идея проста — изобразить современные продукты в «старинном» свете. Имяются в виду рекламные блоки, утилиты, а иногда и сами предметы. Не возбранялся и обратный вариант — старинные товары в современной обертке. Самые потрясающие экспонаты данной коллекции — мобильный телефон с диском номеронабирателя (www.worth1000.com/view.asp?image=21000) и портативный виниловый проигрыватель (www.worth1000.com/view.asp?image=21024).

Думаю, что на этой страничке (www.worth1000.com/galleries.asp) вы сумеете выбрать себе галерею по вкусу. Рекомендую «Названия песен». Догадываетесь, что в ней содержится?



ОФИЦИАЛЬНЫЙ СТАРТ НЕОФИЦИАЛЬНОГО «ПОСЛЕДНЕГО ГЕРОЯ-2»

Модные ныне телевизионные реалити-шоу народ воспринимает по-разному. Для хозяев телевизионных каналов – это рейтинг, для некоторых зрителей – любимое времяпрепровождение, для критиков и острословов – мусора для психических шнурков и издевок.

В конце октября группа товарищей во главе с персоной, скрывающейся под псевдонимом Венья Тутайкин, официально открыла Web-проект «Героев.нет» (geroev.net), посвященный одной из самых рейтинговых программ ОРТ «Последний герой» (www.ortv.ru/hero). Мгновенно отреагировали Интернет-журналисты с «Вебпланеты» (www.webplanet.ru), взявшие у «героя дня» интервью (www.webplanet.ru/news/news/2002/10/18/geroev_net.html).

Команда «Героев.нет» категорически заявляет о том, что не имеет отношения к телевидению вообще и к ОРТ в частнос-

ти. Это не реклама, не промоути, а скорее попытка показать, чем в реальности является это «реальное шоу» с готовым сценарием, с многократными дублями и перестановками, с подкупками и переманиванием на плантациях «необычного» острова, и т. д. и т. п.

Венья утверждает, что его Web-ресурс ориентирован на тех, кто хочет побольше узнать об «изнанке» разрекламированного телевизионного проекта. В качестве источников сенсационной информации выбираются настоящие инсайдеры – люди, которые сами попались в «геройской» лужу». Думается, что особой популярностью будет пользоваться раздел сайта под названием «Антихрюшка» (www.geroev.net/hron.php).

«Мы надеемся связаться с людьми, знавшими «героев» на «большой земле», чтобы выкладывать интересную информацию, которая не может появиться в официальных источниках», – сказал Тутайкин в интервью «Вебпланете».

КОМПЬЮТЕРНЫЙ «БАРАБАШКА»

Удивительную историю (www.altenposten.no/english/local/article.html?articleID=427668) поведал недавно норвежский сайт Aftenposten (www.altenposten.no). Информация была получена из «первых рук», практически от самих действующих лиц, работающих в местной газете Stavanger Aftenblad.

Один из ее сотрудников по имени Пер Эрик Хелле отдыхал вечером в своей квартире и безмятежно смотрел телевизионные передачи. Как вдруг его домашний компьютер, находившийся в «состоянии спячки», ожил. Ни с того ни с сего замигала лампочка на приемно-передающем устройстве клавиатуры, и сама собой запустилась игра, в которую Пер в этот день вовсе не играл. Когда он попытался закрыть ее, то неожиданно возникло сообщение: «Действительно ли вы хотите удалить этот файл?». Потом экран снова и снова заполнялся сообщениями об ошибках.

Не теряя самообладания, Пер запустил Word и... как и ожидалось,

стал свидетелем самопроизвольного набора текста. Приемотренившись к написанному, хозяин «зачарованного» компьютера пришел к выводу, что являться принадлежит его боссу Перу Арияду Эндкебергу, живущему неподалеку. После телефонного разговора дух «интернетных» стало ясно, что компьютер нервного Пера выдал именно тот текст, с которым работал его коллега, после чего трудно было вычислить инновника.

Оказалось, что незадолго до описанных событий оба Пера получили одинаковые компьютеры, оснащенные беспроводными клавиатурами. Поэтому легко предположить, что в данном случае сложились совершенно уникальные условия, при которых сигнал от одной клавиатуры попал на приемник другой, пройдя примерно 150 метров и «пробив» при этом одну державшуюся одну бетонную стену.

По официальным данным производителя тех самых клавиатур, радиус их действия теоретически способен достигать 20 м при прямой видимости. Вот и думайте, как еще можно объяснить «норвежское чудо»?

Концентраторы:

Универсальные IP DSLAM

IES – 2000/IES – 3000

- масштабируемая платформа;
- поддержка G.SHDSL, ADSL и VDSL;
- линейная скорость до 15 Мбит/с;
- линейный модуль:
- SLC1024 – 24 порта G.SHDSL;
- VL1012 – 12 портов VDSL;
- ALC1024-81 – 24 порта ADSL;
- UpLink интерфейсы: оптический – 1000Base-SX, 1000Base-LX и 10/100/1000Base-Tx – для медных линий;
- Абонентское оборудование – Prestige 782, Prestige 845, Prestige 842, Prestige 830, Prestige 841

VDSL

VES – 1012

- до 12 VDSL портов в одном устройстве;
- 12-портовый POTS (встроенные слиттеры);
- скорость – 6, 10, 15 Мбит/с (симметричная/асимметричная);
- UpLink интерфейсы – один или два 10/100 Ethernet порта;
- поддержка VLAN;
- Абонентское оборудование – Prestige 841

Omni 56K, Omni 56K USB, Omni 56K Plus

Оптимальные модемы для Internet

Omni 56K имеет RS-232 интерфейс, Omni 56K USB имеет USB интерфейс, а Omni 56K Plus – RS-232 и USB интерфейс; адаптированы к телефонным линиям Украины, обеспечивают надежную связь на скорости 33.6 Кб/с (V.34 bis) по обычным телефонным линиям и 56 Кб/с (V.90) по цифровым; факсимильные и голосовые функции.

G.SHDSL

ZyXEL IES – 1000

- 16 портов G.SHDSL в одном устройстве;
- 8 портowych G.SHDSL модулей с поддержкой "горячей замены";
- линейное кодирование – TC-PAM;
- 10/100M Ethernet интерфейс;
- скорость передачи – до 2.3 Мбит/с на одной паре;
- Абонентское оборудование – Prestige 724 – V.35/K21 модем, Prestige 782 R/M – мультиинтерфасовый

ADSL

AES – 100

- до 8-16 портов ADSL в одном устройстве;
- 8 портowych ADSL модулей;
- линейное кодирование 10/100M Ethernet интерфейс – G.dmt, G.lite, G.hs;
- скорость передачи: в сторону абонента – до 8 Мбит/с и от абонента – до 840 Кбит/с;
- возможность работы с сохранением существующей телефонной связи;
- Абонентское оборудование – Prestige 845, Prestige 830

U – 336E+

Профессиональный модем

- обеспечивает надежную связь на скорости 33.6 Кб/с (V.34 bis) по обычным телефонным линиям и 56 Кб/с (V.90) по цифровым;
- работает как по коммутируемым, так и по выделенным 2-х и 4-х проводным линиям связи;
- факсимильные и голосовые функции;
- обеспечивает защиту от несанкционированного доступа, аппаратную защиту паролями, обратный звонок по сигналу;
- статистика соединений.

Home PNA серия

PES – 100

- 12 портов 1 Мбит/с HomePNA спецификация 1.1;
- работа по существующим внутри здания телефонным проводкам;
- 10/100M Ethernet интерфейс;
- поддержка безопасности Virtual LAN;
- Абонентское оборудование – PFC-10, PUC-20, PFC-50;

Системы безопасности

ZyWall 1/10/50/100/200

- масштабируемые решения;
- функции межсетевой защиты;
- защита от пакетов «завал»;
- редиректирование фальсификации IP-адресов;
- фильтрация информации по содержанию;
- поддержка виртуальных частных сетей (VPN);

U – 336S

Профессиональный модем

- обеспечивает надежную связь на скорости 33.6 Кб/с (V.34 bis) по обычным телефонным линиям;
- работает как по коммутируемым, так и по выделенным 2-х и 4-х проводным линиям связи;
- факсимильные и голосовые функции;
- ЖКИ и панель управления;
- обеспечивает защиту от несанкционированного доступа, аппаратную защиту паролями, обратный звонок по сигналу;
- статистика соединений.

Профессиональное оборудование Vector

Киев: (044) 576-7721
Харьков: (0572) 43-6880
Закарпатск: (0305) 76-8976

Львов: (0322) 56-8923
Днепропетровск: (0566) 376-8923
Донецк: (062) 576-8923

Одесса: (067) 56-8923
Полтава: (0362) 376-8923
Симферополь: (0652) 376-8923

Севастополь: (0692) 376-8923
Симферополь: (0652) 376-8923
Севастополь: (0692) 376-8923

<http://www.vectorukr.com>

Оптические иллюзии, скрытые изображения, невероятные объекты и другие графические чудеса.

members.lycos.nl/amszingari

Настоящая ролевая игра прямо в Internet-браузере.

www.smokymonkeys.com/triglav

Не требуется ли вам Internet-ячейка персональной информации?

www.copl.ru

Ну! Зато какой концептуальный!

www.nuf.ru

Футболки для русскоязычной общины «Живого Журнала».

www.livejournal.com/community/ru_shirt

Ах, ностальгия, ностальгия! Кубик Рубике теперь и в Сети.

www.Hashgu.ru/rubik

Пока продолжение известного фильма «Шанхайский полиция» еще находится в производстве. Однако на официальном сайте уже можно влезть в шкуру Джеки Чана и отбросить назойливых врагов.

bventertainment.go.com/movies/shanghai/index2.htm

Стертый математический фокус в новой обертке.

www.ak47.ru/mindreader.htm

Если сканируют ладони, значит, это кому-нибудь нужно.

scan-ladki.by.ru

Объявлен набор тестеров, которые должны будут дать отзывы об удобстве, степени приятного наслаждения и производительности нового модельного ряда «изделий № 2».

www.condom1.co.uk/con-public-uk/leader_le-EN.html

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ РАССЫЛКИ В РУНЕТЕ

Никто не будет спорить, если мы скажем, что Subscribe.ru – самый-самый из всех российских ресурсов, предлагающих такой полезный сервис, как почтовые рассылки. Родившись около пяти лет назад, он рос и набирал силу не по дням, а по часам, и в результате из скромного «котика» (а начиналось все на сервере «Городского кота» – www.citycat.ru) превратился в настоящего Internet-монстра с общим числом подписчиков более 1,2 млн. человек и свыше 8 тыс. рассылок.

Да уж, с таким охватом аудитории можно замыкнуться и на далеко идущие выводы об Internet-интересах русскоязычной публики. По крайней мере пищу для подобных размышлений предоставляет открытый и начекабря рейтинг (subscribe.ru/rating).

Первое место в нем с большим отрывом занимает «родная» рассылка «Новости Subscribe.ru». Это неудивительно, ибо каждый новый подписчик начинает получать ее «по умолчанию», что, впрочем, не мешает ему тут же отказаться



ся от «невываживого сервиса» и отписаться.

Сразу же за лидером следуют «три богатыря» с Anekdotov.net, ежедневно добавляющие хорошего настроения тем, кто их получает: «Лучшие ФОТО-приколы и интересные картинки» (subscribe.ru/catalog/funny.anet.plc), «Анекдот дня» (subscribe.ru/catalog/funny.anet.anec) и «История дня» (subscribe.ru/catalog/funny.anet).

Однако народ интересуется не только развлечениями, но и вопросам, связанным с компьютерами и программами для них. Не

зря «компьютерно-ориентированные» рассылки занимают в первой двадцатке целых одиннадцать позиций. Среди них находим и «послания» с популярных файловых архивов «Download.ru – русский софт» (subscribe.ru/catalog/news.download) и «Сервер бесплатных программ (FreeSoft)» (subscribe.ru/catalog/news.freeSoft). Любители покопаться в компьютерном «железе» – основная аудитория «Советов любителям апгрейда» (subscribe.ru/catalog/hard.upgrade) и 3dnews.ru (subscribe.ru/catalog/news.3dfx).

Супер акция!*

только до 31.12.02 г.

ИНТЕРНЕТ
для работы и отдыха
ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ
+
ДОМАШНИЙ DIAL-UP

подключение,
оборудование, настройка
<БЕСПЛАТНО>
<специальные цены на трафик>



...сложно удержаться!

* - подробности об условиях акции на www.iptelecom.ua
или по тел. 238 8989

ПОДАРИМ ПРЕЗИДЕНТУ БУШУ PLAYSTATION 2

Очень многих американцев (и не только) беспокоят настроения президента Буша, все более настоятельно высказывающего желание снова побряцать оружием в Ираке. Некоторые из них отреагировали на данное намерение весьма своеобразным способом. Так, житель Калифорнии Микель Ренариз пришел к выводу, что первое лицо государства просто-напросто не имело возможности близко познакомиться с современными видеоприемами, а значит, этот пробел в образовании следует восполнить.

Конкретным шагом стала организация Микелем сетевой акции (www.evilninja.net/buybush.htm) по сбору средств на приставку с соответствующими ситуациями игр. За очень короткий срок энтузиастам удалось собрать 370 американских долларов, которые и были потрачены на вторую «Соньку» и необходимые аксессуары.

К посылке прилагается письмо следующего содержания:



«Дорогой мистер Президент!
Я представляю небольшое сообщество, глубоко озабоченное Вашими намерениями начать боевые действия в Ираке. Проанализировав Ваши многочисленные публичные выступления за последние месяцы, мы поняли, что на самом деле Вам скорее хочется играть роль «коммандо», нежели вести настоящую войну с настоящими последствиями.

Посему к данному письму прилагаются небольшие подарки от нас: игровая консоль PlayStation 2,

игры SOCOM: U.S. Navy SEALs и Conflict: Desert Storm, а также календарчик на память и дополнительный геймпад, чтобы Вы смогли пригласить мистера Чейни в качестве напарника.

Мы просим Вас принять этот скромный дар и пользоваться им для удовлетворения своих личностных и командных фантазий. Это спасет жизни иракских гражданских лиц и американских военных.

С уважением,

Микель Ренариз.

Руководитель акции «Купим президенту Бушу PlayStation 2».

Культовые вещи всегда переживают пародии...
Например, Doom.

www.malao.net/juegoslash/html/ue/boom_parodie.htm

Коллекционеры — люди непредсказуемые. Не перестаешь удивляться объектам коллекционирования. Возьмем, к примеру, наручники...
handcuffs.org

Наслаждаясь традиционной чашечкой кофе для поднятия тонуса, не забывайте о том, что для некоторых (к примеру, сотрудников Информационного центра кофейных исследований) этот ароматный напиток представляет собой предмет научного исследования.

www.coffee.org

Одна из точек, где торгуют совершенно настоящими аксессуарами героев популярных кинофильмов. В ассортименте — черные очки из «Матрицы», ежечелюсть Storm из «Х-людей» и другие раритеты.

home.cogeco.ca/~reelworldprops

Правильный выбор места в салоне авиалайнера — это настоящее искусство.

www.seatguru.com

Ве что мы верили в детстве?

www.lusedtobelieve.com

Гигантские панды «живьем» в зоопарке Сан-Диего.

www.sandiegozoo.org/special/pandas/panda.com

Самая большая в сети база данных по анимационным фильмам, короче говоря, мультяшам.

www.bdbb.com

Журнал прикладной «трекиологии». Рай для настоящих поклонников кинотелесериала Star Trek.

www.trekology.org



Новый!



Голосовой факсмодем GVC R21 VECTOR

Оснащен новой версией микропрограммы 2.212

В упаковке для пользователей Украины

Модем имеет улучшенные параметры:

- 99% распознавание сигналов «занято»;
- Расширенный диапазон различных регулировок;
- Чувствительность линии: -45..48dBm;
- Код Украины - 038;
- Расширенная статистика соединения;
- Улучшенное распознавание сигналов в «альтернативном» режиме автоответчика.

Важно! Произведены аппаратные доработки для:

- Улучшения локального экранирования;
- Защита от кратковременных импульсных помех по телефонной линии.

Голосовой факсмодем GVC R21 VECTOR - Ваш незаменимый спутник в Internet!

Vector

<http://www.vectorukiev.com>
<http://www.vector.kharkov.com>

Киев (044) 228-7321
Харьков (0572) 43-1680
Хмельницкий (0382) 76-5975

Полтава (0532) 56-3668
Днепропетровск (056) 370-1300
Донецк (062) 382-6690

Одесса (048) 728-6644
Львов (0322) 97-0945
Симферополь (0652) 57-6127



Шампанского желаете? — И водки тоже!

Александр Птица

Случаются в нашей жизни дни, когда даже самые заядлые обитатели «цифровой Вселенной» забывают о процессорах, винчестерах, модемах и сетях. Празднование Нового Года и Рождества — один из таких поводов переместиться из виртуального мира в самый что ни на есть реальный, собраться с хорошими друзьями и... Не будем ханжами и заявим в полный голос, что необходимым (но отнюдь не достаточным) условием успеха новогодних посиделок является наличие на красном сервированном столе зинного количества емкостей с веселящими напитками.

В МИРЕ МУДРЫХ МЫСЛЕЙ
Источники —
www.euphorism.ru,
vodka.agava.ru

- Будьте бдительны! Неправильный опохмел может привести к запою.
- В ночь с 31 декабря на 8 марта — я ничего не помню!
- Водка выполнила недопустимую операцию... будет выгружена!
- «Видит Бог, что пьем мы не ради пьянства окоянного, а дабы не отвыкнуть вовсе» — по преданиям, авторство принадлежит царю Петру I
- Аббревиатура OLE обозначает Objects Linked and Embedded (Присоединенные И Встроенные Объекты, то бишь сокращенно ПИВО).
- Душа просит ананасов и шампанского, организм требует водки.
- Как верно заметил Гераклит, одну бутылку нельзя выпить два раза. Но и две бутылки нельзя выпить два раза...
- Не хлебом единым жив человек. Нужно что-то и выпить.
- Пир устроиваются для удовольствия, и вино веселит жизнь
(Экклезиаст).
- Алкоголь в малых дозах безвреден в любых количествах
(М. М. Жванецкий).
- Крутятся судьбы моей кино, капли будней мерно долбят темя, время замедляется, как вино, а выпить целительно, как время.

И. Губерман

Потому, прежде чем приступить к праздничному застолью, есть смысл совершить молищенский рейд по сетевым «забегаловкам», побороться умаразума по всевозможным околотейным вопросам, после чего попрощаться с модемом и компьютером до следующего года.

ПИТЕЙНАЯ INTERNET-ФАНАЗИЯ

Названия «алкогольных» сайтов так и просятся, чтобы их вставить в какую-нибудь историю. Вот нам небольшая Web-фантазия на заданную тему.

Воздан молитву единственному и неповторимому богу Бахусу (www.bahus.ru), я отправился в близлежащий погребок (www.pogrebok.b1.ru), где уже собралась компания. Предложенная местным сомелье (

school.kiev.ua) карты вин (www.winelist.ru) особого энтузиазма не вызвала, поскольку у нас с собой было (www.vodka.kiev.ua). Взяв для приличия флакон шампанского (www.champagne.ru), мы выставили заготовленные загодя стаканы и стопки (www.stopka.ru), наполнили их тем, что у нас с собой было (vodka.agava.ru), и провозгласили первый тост (www.toast.ru). За ним – второй, третий... Дальнейшее – как в тумане. Помню только «хмурое утро» (bodun.narod.ru) и интенсивное лечение (www.opohmel.ru).

ШАМПАНСКОЕ – РОССИЙСКИЙ ХИТ НАЧАЛА XIX ВЕКА

(по материалам сайтов www.champagne.ru, www.7days.ru)

«РУССКИЕ требуют вашего вина с такой исторической настойчивостью, которая доказывает, что шампанское для них не роскошь, а насущная потребность. Две тре-

тих российского высшего общества у ваших под мадам, благодарил вашему нектару», – писал французский negociant Луи Бон в 1814 году госпоже Барб-Николь Кликко Понсарден, вошедшей навсегда в историю как вдова Кликко.

«Вдовы Кликко (www.venue-clicquot.fr) или Моэты (www.moet.com) благословенное вино в бутылке мерзлой для поэта на стол тотчас принесено» – так и просятся строчки из пушкинского «Евгения Онегина». Что и говорить, веселое вино Шампанни прочно вошло в нашу жизнь. Особенно остро ощущается это накануне Рождества и Нового года. Какой праздничный стол обходится без пузатой бутылки с шипучкой?.. Впрочем, далеко не каждое шипучее зазорными пузырьками газа вино достойно величаться шампанским. Более того, им может называться напиток родом только из Шампани. И это правило, из которого нет исключений.

С тех пор как в начале XVII века монах-бенедиктинец Дом Пьер Периньон открыл метод шампанизации, человечество с энтузиазмом, по выражению аббата де Сольте – известного знатока доброго вина, «тонит свои заботы о завтрашнем дне в пене шампанского».

Развитие любой новой технологии далеко не всегда проходит без сучка и задоринки. Архиепископ Реймский очень внимательно следил за успехами и неудачами монахов-виноделов из Шампани. Посему до нас и дошли сведения о том, что проронилось в тамошних подвалах, напомиравших армейский полigon. Поскольку в них постоянно гремела канонида из тысяч разорвавшихся бутылок.

SOFTWARE

Программа для расчета допустимой дозы алкоголя.
vodka.agava.ru/bodun.zip
Программа для определения откошения к алкоголю у мужчин с профессиональным повышенным риском.
vodka.agava.ru/alkogol.rar

1776 г. – 50% заложенных емкостей изорвалось.

1833 г. – 35%.

1842 г. – 10% (что составило два миллиона бутылок).

Когда зимой 1814 года российские драгуны и гусары понеслись лавиной по плодородным равнинам Шампани, управляющий в лавике бросился к вдове Кликко: «Мадам, эти парвары тончугалиши виноградники!». «Пусть!.. Более того, откройте им подвалы. Очень скоро они за все заплатят!» – отшествовала Великая дама. 10350 бутылок вина вдовы Кликко французским торговым кораблем прибыли морем в Санкт-Петербург 6 июля 1814 года. 10 августа – еще 12780 бутылок. Они были распроданы в считанные дни по астрономическим для Франции ценам.

Еще десяток лет тому назад для нашего брата фактически не существовало ничего, кроме «Советского Шампанского», зато сегодня желание запотушить на свой праздничный стол бутылочку «Великой Дамы» от «Вдовы Кликко» или «Дом Периньон» от Moët & Chandon может быть реализовано без проблем. Нет, конечно, одна (и очень важная) проблема наличествует. Как говорилось в одном старом анекдоте: Напиток – божественный! Цена – безбожная!.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ (основаны на материалах сайта www.drinks.internet.ru)

Охлаждение шампанского

Как и при выполнении многих других важных задач, здесь главное – не перестараться.

Не стоит выставлять бутылку с драгоценной влагой на балкон или закапывать в снег. Морозильник или соуд с жидким азотом – тоже не самые лучшие варианты.

Оптимальным будет двух-трехчасовое содержание шампанского в холодильнике. Ну а если у вас в кладовке обнаружилось ведро, то, не мудрствуя лукаво, наполните его водой пополам со льдом и поместите туда искристый напиток минут на двадцать.

Кстати, недопитую бутылку (иногда такое случается) закройте любой пробкой и поставьте в холодильник, но не больше, чем на два дня.

Как открывать шампанское?

На этот счет существует огромное количество вариантов: от срезания горлышка бутылки одним ударом сабли до долгого выковыривания пробки с последующим ее попаданием в лицо близстоящей дамы или (не знаю, что хуже) выливанием содержимого ей на платье.

Конечно, отказать себе в удовольствии пострелять пробками по движущимся и неподвижным мишеням довольно сложно, но в приличном обществе, думаю, следует действовать спокойно и хладнокровно, применяя старый французский «классический способ».

Возьмите бутылку шампанского за основание левой рукой – если вы левша, то правой. Свободной рукой снимите с горлышка фольгу и миозле (проволочную оплетку пробки). Большой палец руки наложите на пробку сверху и крепко зажмите ее в ладони. Рукой, держащей бутылку у основания, начинайте потихоньку вращать бутылку, а не пробку, до тех пор, пока она не откроется.

МЫ ДОСТАВЛЯЕМ УЛЫБКИ

flowers.com.ua

Доставка цветов и других подарков по Украине. Учтите, что ввиду большого числа заказов, приходящихся на праздничные дни, они выполняются в порядке очередности поступления. Поэтому администрация сайта просит размещать заказы заранее.

Международная служба доставки подарков

www.yes.com.ua

Поздравления, доставка подарков по Украине и СНГ. Цветы, парфюмерия, фрукты, шампанское, конфеты, торты к праздникам, торжествам и юбилеям.

Не їдеш на пікнік,
бо чекаєш
на важливий e-mail?

Скористайся
поштовою скринькою
на wap.starport.com.ua!

Ліцензія Державного комітету зв'язку та Інформації України №009503 від 12.04.01

СтарПорт мобільний Інтернет-портал

Візьми
інформацію
з собою!

(044) 466 0 466
www.starport.com.ua
★ КИЇВСТАР GSM
ЗАМІДЮ ПРО ВАС

Пылающий асфальт

Сергей Светличный

Мое счастье, что я взялся за Burnout 2 после того, как разобрался с Need For Speed: Hot Pursuit 2 – ведь иначе даже не смог бы заставить себя поиграть в NFS. Разница между этими играми огромна. Все, что в NFS неправильно, в Burnout 2 сделано наизусть. Все, что в NFS сделано правильно, в Burnout 2 – еще лучше.

На самом деле концепция Burnout 2 практически идентична концепции серии NFS – супермощные автомобили посягают на перегонки, причем не по специализированным трекам, а по совершенно не приспособленным для таких скоростей городским улицам или загородным шоссе со всеми вытекающими отсюда последствиями. Но если EA Games в последних частях своей «саги» начала метаться из стороны в сторону, придумывая все новые и новые игровые режимы и варианты, то Criterion поступила иначе: она просто довела до совершенства основную мысль городских гонок (которую EA, кстати, упрямно игнорирует) – автомобили должны сталкиваться друг с другом.

Причем не просто сталкиваться, а делать это с душераздирающим скрежетом, разваливаясь на куски, пролетая по инерции десятки метров, высекая искры из дорожного покрытия, создавая огромные пробки на переполненных автострадах и заставляя все новые и новые машины врезаться в получившуюся кучу мала – с тем, чтобы тут же показать игроку организованный им кошмар в наиболее удачных ракурсах. «И все-то-то?», – спросит читатель. В общем и целом – да, отчасти я. Но. Это надо видеть – не на скриншотах или вытянутых из Internet «мутных» роликах низкого разрешения. Это надо видеть на экране телевизора – и слышать грохот сминающегося железа, доносящийся не из компьютерных колонок, а из полноценного домашнего кинотеатра (звук в игре – в



№12/2002
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

формате Dolby Surround Pro Logic 2, и этим многое сказано).

И второй момент, обеспечивающий успех Burnout 2, – это реализация городских трасс. Перед нами не набор коробок, мимо которых мы носимся в NFS. В B2 мы видим совершенно нормальный город – с интенсивным уличным движением, пробками на перекрестках и прочими радостями мегаполиса.

Машин на дорогах много. Их так много, что временами игрок просто не в состоя-



нии преодолеть очередной затор. Даже на относительно свободных участках расстояние между автомобилями не превышает ста метров, так что вероятность столкновения очень велика – в любую секунду бешеная гонка может закончиться аварией. А если еще учесть, что ради получения возможности ускорения (скорость в таком случае выходит просто за пределы) геймер дол-

жен идти на дополнительный риск и выехать на встречную полосу, проноситься виртуирку к другим машинам и выполнять другие трюки, никак не способствующие беспрепятственному прохождению трассы, то становится ясно, что адреналина в кровь поступает литровыми дозами.

Одиночная игра (основной режим – Championship) проста как истина: побеждаем в первом заезде, получаем доступ ко второму. Побеждаем во втором – получаем новый автомобиль и доступ к event'у из серии заездов. Побеждаем в нем, получаем... И так далее, до открытия дополнительных режимов (Crash, где единственная задача – создать аварийную ситуацию на дороге и «набить» машин на как можно большую сумму, и Chase – преследование нарушителя на полицейском автомобиле) и окончания основного чемпионата, за чем следует Custom Series Championship. – все то же, только гораздо сложнее (как нам трассы, на которых все время придется ехать по встречной полосе?).

Что еще нужно для полного счастья? Гримотная система replay (все дружно вспоминают NFS)? Имеется. Отличная работа камеры, эффектные ракурсы – и в итоге от повторения просто нельзя оторваться. Возможность сразиться с приятелем? Пожалуй нет – multiplayer присутствует, так что дело только за дополнительным джойстиком. Все. Это и есть та самая идеальная аркада, которую нам обещала, но так и не смогла сделать EA Games.

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Жанр аркадная гонка
Платформа Sony Playstation 2
Разработчик Criterion Games
Издатель Acclaim
Web-сайт www.acclaim.com/games/burnout2

Графика
★★★★★
Звук
★★★★★
Удобность
★★★★★
НАША ОЦЕНКА
★★★★★

3A

Зрелищные повороты, высокая динамика игры; лучшее на данный момент реализация столкновений
Отсутствие лицензированных машин
Одна из лучших аркадных гонок, когда-либо видевших свет

«Игровые Оскарры 2002»



Мы не забыли о том, что присуждение наших традиционных «Игровых Оскарров» за прошлый год, основанное только лишь на результатах голосования членов редакционного и авторского коллектива «Домашнего ПК», вызвало у многих читателей некоторое недоумение. Поэтому спешим обрадовать известием, что на сей раз их мнения при определении обладателей наших «Оскарров» снова будут учитываться, а с 15 декабря на Web-сайте www.gamernet.net будет запущено онлайн-голосование.

По традиции для участников голосования мы подготовим немало приятных сюрпризов, а наши дипломы, свидетельствующие о признании в среде украинских геймеров, издателей и разработчиков игропобедителей получат из рук полномочного представителя «Домашнего ПК» на одной из грядущих игровых выставок 2003 года.

Как вы помните, основной причиной отсутствия новогоднего on-line-голосования и прошлом году было выполнение важного поручения организаторов выставки ECTS 2002, в рамках которого выбор лучшей игры года по версии читателей нашего журнала должен был производиться ле-

Квк бы то ни было, а очередной игровой год подходит к концу. Это значит, что пришла пора пробежаться взглядом по списку выпущенных в свет за последние двенадцать месяцев развлекательных программных продуктов, обновить в памяти те впечатления и переживания, которые они принесли вам, уважаемые читатели, и сделать свой осознанный выбор лучших из лучших.

том. Такая же ситуация сохранится и в 2003 году, однако мы приняли решение сделать так, чтоб «и полки были сыты, и овцы целы».

Это значит, что опрос, призванный выявить лучшую игру года, снова состоится в июле, а голосование в наших традиционных «оскарровских» номинациях, дополненных несколькими новыми, будет проведено уже сейчас.

Итак, перед вами список номинаций. Назовем сначала «оскарровские».

Лучшая отечественная игра
Лучшие спецэффекты
Лучшая операторская работа (интро и заставки)
Лучшее музыкальное сопровождение
Лучшее звуковое оформление
Лучшая роль второго плана
Лучшая женская роль
Лучшая мужская роль
Лучший сценарий (сюжет)

Следующая категория — жанровые номинации.

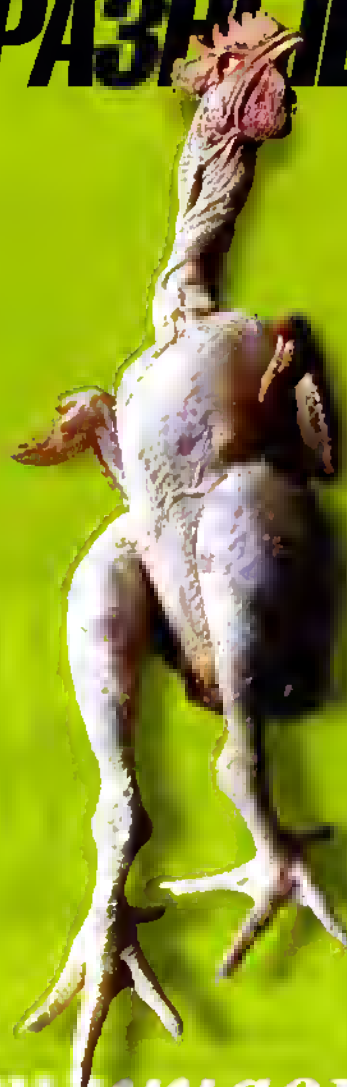
Жанр микс
Strategy/Wargame/Management
Real-time strategy
Simulation
Adventure
RPG
Action

В качестве дополнения предлагаются следующие новые для нашего голосования категории.

Лучший add-on или mission pack
Лучший сиквел
Лучшая многопользовательская игра (не MMOG)
Лучший игровой мир
Разочарование года

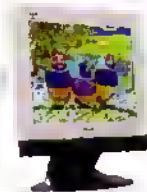
Что же, ждем вас на Web-сайте www.gamernet.net в середине декабря. ■

ПТИЧКИ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ



Отличаем, выбираем

ViewSonic®
See the difference.®



www.viewsoniceurope.com

КВАЗАР-Микро®
ВСЕГДА НА ШАГ ВПЕРЕДИ

www.km-dc.com



«Сердце Вечности»

Олег Данилов

Еще неслипно лет назад мы и подумать не могли, что будем бунвально наждый месяц писать об отечественных разработчиках игр. Тем более мы и не предполагали, что в одном номере журнала вполне комфортно разместятся неслипно проентов, сделанных в Уиране. В этом выпуске «Домашнего ПК» сразу три уиранисие игры... и знаомство с новой компанией. Ukrainian Development Company — просим любить и жаловать.

Честно говоря, вышли мы на новонепченную команду по чистой случайности. К нам в руки попал промо-ролик их дебютной игры под рабочим названием Heart of Eternity («Сердце Вечности»). Скажем прямо, этот ролик продолжительностью две с половиной минуты очень заинтересовал нас, и мы поспешили познакомиться с его авторами.

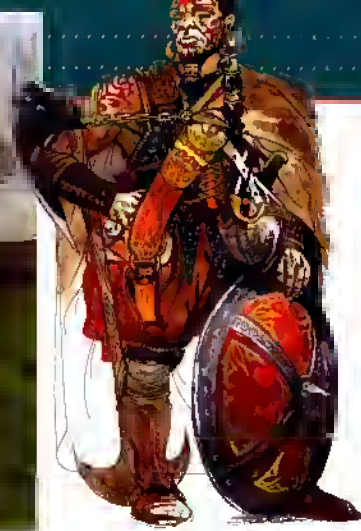
На самом деле команду, работающую над «Сердцем Вечности», нельзя назвать новичком в игровой индустрии, многие ее сотрудники прошли хорошую школу в киевской студии Boston Animation (см. обзоры игр этой компании в текущем номере и в «Домашнем ПК», № 3, 2002) и занимали в ней немаленькие должности. Сама Boston Animation фактически распа-

лась в начале этого года, а ее сотрудники пополнили ряды других киевских фирм, в том числе и GSC Game World, Action Forms, Deep Shadows, Frogwares и др. Сергей Былык и Олег Напрасный создали собственную команду, директором которой стал Андрей Корнелишин, к ним присоединились еще пять человек.

Заявить о себе Ukrainian Development Company (UDC) решила проектом в жанре action/RPG. О нем, собственно, и пойдет речь. Виденный нами в промо-ролике насторальный пейзаж — это, по сути, первая локация фэнтезийного мира игры, в который главный герой попадает из нашей реальности. Но начинаются события чуть раньше и совсем в другом месте. Встретив на дороге дряхлого старика, мы узнаем, что в Старые времена Древний мастер создал часы, отмеряющие срок жизни мира. Если их не завести в ближайшее время, наступит конец света. Естественно, сделать это может только обыкновенный человек. Май предлагает нам перевоплотиться в одного из жителей фантазийной страны и вступить в борьбу со Злом, которое, конечно же, попытается помешать нам добраться до часов.

Игровые персонажи, а их будет два или три на выбор (третий, предположительно вывар, пока что выходит в стадии обсуждения), — это инкарнация героя в магическом мире. Остановимся на них подробнее. Рыцарь — главный протаг, мастер фехтования, абсолютно не сведущий ни в магии, ни в алхимии, ни в других науках. Для него разработчики обещают создать продуманную боевую систему, превосходящую по динамизму и числу комбинаций небезызвестную action/RPG Blade of Darkness. А это значит, что нас ждет множество сложных блоков, комбо, разные для каждого типа оружия, и другие прелести хорошего fighting'a. Май, наоборот, практически не умеет драться, для него будет сделана система магических комбо, основанная на смешивании заклинаний в реальном времени. Ну и третий персонаж представляет собой нечто среднее между двумя предыдущими — он будет использовать и холодное оружие, и магию.

Графический движок Heart of Eternity собственного производства UDC уже сейчас демонстрирует весьма неплохие результаты. По визуальному впечатлению его можно позиционировать где-то между Gothic и Morrowind.



Очень неплохо сделаны лес, трава, дома в деревне, но особо впечатлил нас водопад в самом начале игры. Тем не менее, по словам Сергея Билыка, технического директора компании и автора engine, движок еще будет существенно дорабатываться. Особое внимание Сергеем хочет уделить отображению больших открытых пространств, попытавшись отодвинуть границу прямой видимости на 600–800 метров, что по нынешним временам весьма впечатляет. Это важно еще и с той точки зрения, что мир игры – один большой уровень, который по размерам в несколько раз превосходит мир Gothic. Впрочем, с немаленькими закрытыми помещениями и запутанными подземельями engine тоже должен справиться отлично.

Одной из основных задач, по словам арт-директора Олега Напрасного, они считают оживление мира. По задумке в поселениях, а их будет немало, – множество жителей, каждый из которых занимается своими собственными делами, не очень то и обращая внимание на игрока. Вспомнивая безвольных пестушков NPC в недавней Morrowind, изрядно подпортивших нам впечатление от дельтального мира этой игры, в подобные заявления разработчиков очень хочется верить.

У Ukrainian Development Company есть в заглавнике еще несколько интересных идей, составляющих внимательно присмотреться к этому проекту. Персия из них – драхление мира по мере продвижения игрока к главной цели – Часам. Рельеф местности станет посте-

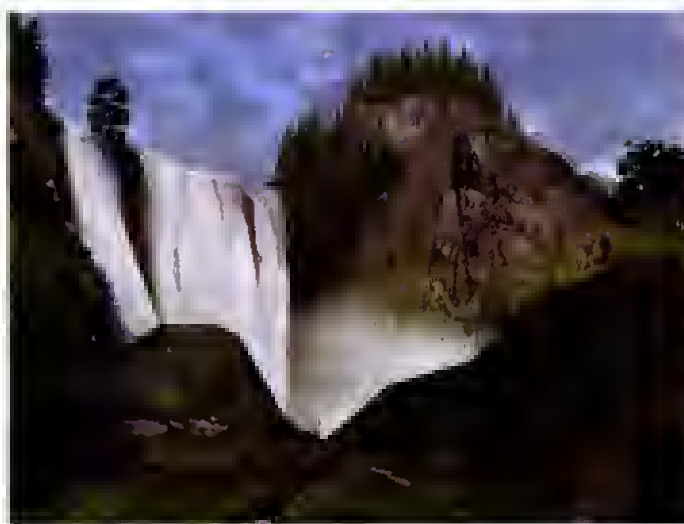
пенно сглаживаться, строения разрушаться, растения увядать и т. д. Как это будет выглядеть на деле, ведь здесь важно передать ощущение утекающего времени, сказать сложно, но задумка неплохая. Второй интересный момент – желание показать в RPG действительно большие сражения, в которых принимают участие несколько сотен бойцов. На Sony PlayStation 2 мы подобное уже видели, но на ПК пока что серьезных битв в ролевых играх не наблюдалось.

Сюжет игры, принадлежащий перу известного киевского фантаста Сергея Иллариона, весьма впечатляет, хотя, по нашему мнению, в нем есть несколько моментов, которые при сегодняшнем уровне технологий и за предельно короткий срок, отведенный на завершение проекта самими разработчиками, реализовать будет очень сложно. Население мира Hearts of Eternity стандартно по фантазийным меркам – люди, орки, гномы, эльфы, палачи, оборотни, драконы и т. д. Планируется создание большого числа поселений, поселков и целых городов – как людских, так и не человеческих, будет также определенное количество нейтральных бродячих персонажей. Интересной задумкой нам показалось привлечение советчика-порока, который в нужные моменты станет направлять игрока на путь истинный, но иногда может и соврать.

Еще один необычный для классических action/RPG элемент – использование маленького помощника – ожившей мандрагоры, ее можно посылать в места, недоступные для вашего персонажа, например заставить забраться на высокую стену. Вся игра сделана в виде от третьего лица, хотя существует и возможность переключиться на first person, причем управление мандрагорой будет происходить именно в этом режиме.

Ролевая система игры пока что находится в стадии обсуждения, но она, похоже, окажется не очень сложной (все же жанр накладывает ограничения), но уж точно не такой атрофированной, как в Blade of Darkness. Как обычно, нам обещают, кроме основных квестов, связанных с поиском семи ключей, открывающих доступ к Часам, некоторое количество побочных заданий. А вот особая неопределенность скорее всего не будет – хотя мы и можем исследовать мир по своему усмотрению, сюжет не даст нам своевольничать. В принципе, правильное соотношение свободы и сюжетной зависимости – половина успеха ролевой игры, посмотрим, как это реализуют в Hearts of Eternity.

Как видите, планов у ребят из UDC громадье, проект находится пока что на самой ранней стадии разработки, и, по сути, сейчас существует только движок, который к тому же предстоит усовершенствовать, да небольшой незавершенный участок мира. Смогут ли разработчики за год, а именно такой срок они отметили сами себе на завершение проекта, реализовать все идеи, или многое из описанного в этой статье так и не войдет в финальную версию игры, покажет время. Работы действительно много, но, по нашему мнению, «Сердце Вечности» выглядит весьма привлекательно, поэтому мы считаем, что все у ребят получится. Должно получиться. ■



Как казаки Америку воевать ходили

Олег Данилов, Евгений Медведев

№12/2002
ДОМАШНИЙ
ВЫБОР
★★★★★
РЕДАКЦИИ



В GSC Game World не умеют делать плохие игры. Не умеют и все тут. Каждый проект компании – это маленький прорыв в игростроении. Не стала исключением и «Завоевание Америки», новая стратегия, развивающая идеи знаменитых «Казанов» и поднимающая планку качества в RTS просто на недосягаемую высоту.

Первый беглый взгляд на игру вызывает чувство deja-vu. Кажется, это все те же самые «Казанки» с улучшенной графикой, большим числом юнитов и увеличенным масштабом карт. Только поиграв в «Завоевание Америки» несколько недель, понимаешь, что это совсем другая игра.

Традиционно проекты GSC принято начинать хвалить с графики. И есть за что. Внешний вид «Завоевания Америки» безупречен. Таких красот в стратегиях мы еще не видели – кажется, пейзаж вот-вот оживет. Текущей водой, водопадами и порогами, прибрежьем, отражениями в воде, фотореалистичными скалами, рощами, причудливыми храмами индейцев, резвящимися зверьем (чего стоят только стада бизонов), которое, кстати, может быть смертельно опасно для ваших крестьян, можно любоваться почти бесконечно. Вообще же для «Завоевания Америки» создано около тысячи различных элементов ландшафта и около 200 видов флоры и фауны в четырех климатических зонах. Грандиозное зрелище представляют собой крепости, порой не вмещающиеся на игровой экран, и большие боевые корабли.

Так как все здания в игре увеличились, теперь соотношение размеров юнитов и строений почти реально, появился и новый режим 4-кратного масштабирования карты. Конечно, игра теряет в таком виде часть своей привлекательности, зато руководить батальонами, в которых участвует несколько тысяч солдат с каждой стороны, становится не в пример удобнее. Отдельного упоминания заслуживает великолепная графика в меню и в заставках миссий – художники GSC превзошли сами себя. Ну и конечно, достойна восхищения очень плавная анимация юнитов – честно

говоря, фаз движения не видно вообще. Особо порадовали пушки, к которым теперь прикреплен расчет (смерть артиллеристов приведет к выходу орудия из строя), знаменосцы и кавалерия.

Звук. Пусть говорят, что в стратегиях он не очень важен, и GSC и здесь сделали все почти идеально. Что озвучивание брифингов, что «голоса» юнитов, что звуки мирной жизни или сражений – придраться просто не к чему. Музыка хотя и не запомнилась, но создает приятный игровой фон, а чего еще можно требовать.

Снег заслуженные дифирамбы аудиовизуальной составляющей игры, перейдем к геймплею. Но сначала несколько цифр для тех, кто в первый раз услышал о «Завоевании Америки». Итак, игра «больше» «Казанов», как минимум, в два раза. Лимит юнитов поднят до 16 тыс. – это новый рекорд индустрии. Конечно, не все из приходящихся на одного игрока, скажем в дуэлях, 8 тыс. юнитов будут боевые, тем не менее сражения действительно приобрели необычайную масштабность. Пятнадцать тысяч армий – это уже не шутка, а реальность, позволяющая почувствовать себя настоящим полководцем.

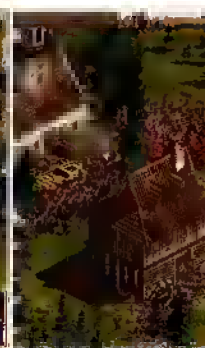
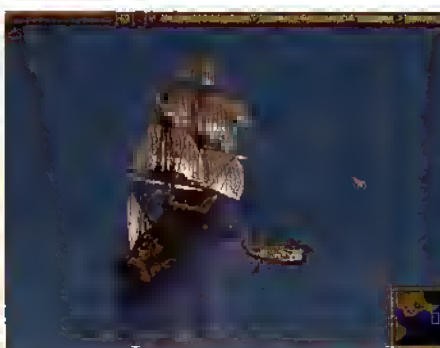
Увеличился и масштаб карт. Теперь самая большая из них в 4 раза превосходит максимальную карту в «Казанках». Пешему юниту для того, чтобы пересечь ее, понадобится не менее 15–20 минут. Так что о быстрой переброске армии на другой участок фронта можно забыть, приходится тщательно планировать оборону и атаку. Ну и конечно, следить за раскинутыми на такой территории поселениями становится очень сложно, в связи с этим игра в режиме *Случайная карта* или с живым противником по сети приобретает новые краски.

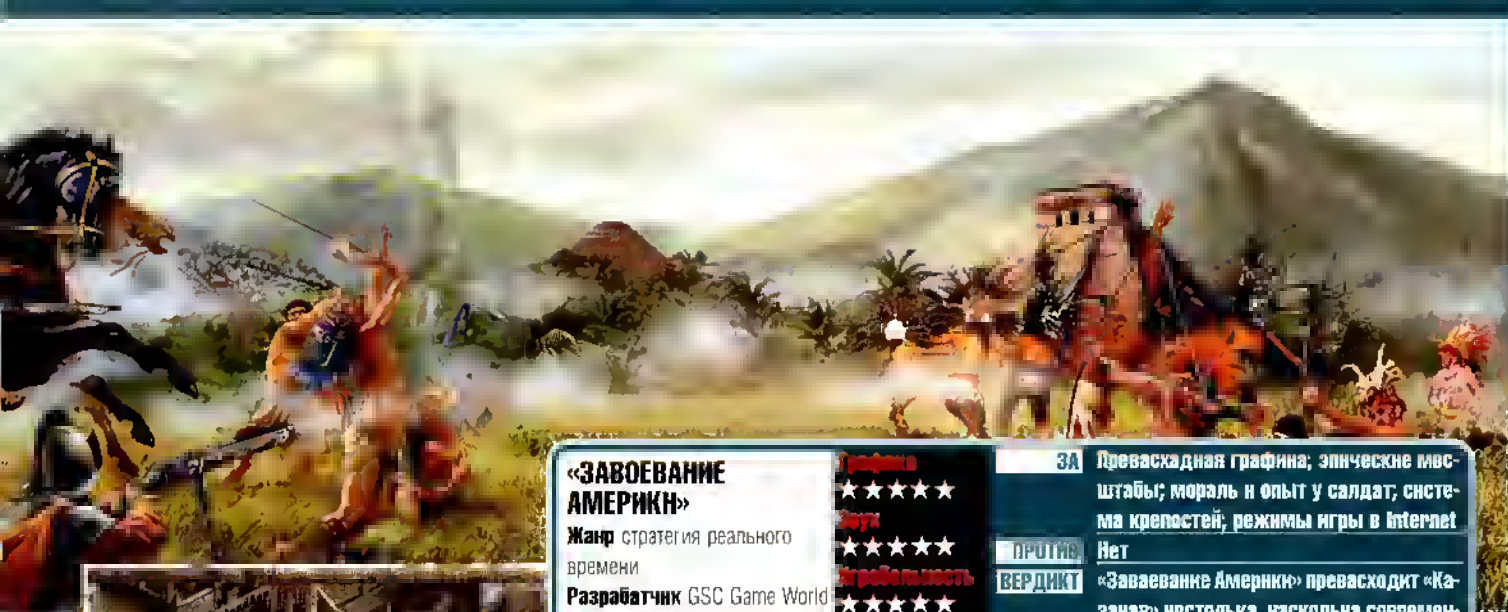
В «Завоевании Америки» 12 уникальных наций, три европейских – Англия, Франция и Испания и 8 коренных американских – апачи, инки, майя, пуэбло, делавары, алгонкины, гуроны, сию, прокезы, а также США. Причем они отличаются друг от друга значительно сильнее, чем в «Казанках». Есть различия в юнитах, экономической системе и древе технологий. Стоит ли говорить о том, что солдаты и строения воссозданы со всей возможной исторической достоверностью – это визитная карточка GSC Game World.

Пожалуй, осталось сказать о том, что в игре 5 кампаний, причем три из них можно пройти за обе противоборствующие стороны. «Путешествие Колумба» – простенькая обучающая кампания за Испанию. «Крах империи Тауантисуйу» посвящена падению империи инков и знаменитой экспедиции Писарро. Здесь вы выступаете за конкистадоров. В ней нет экономических миссий, только боевые. Наибольший интерес представляют кампании, в которых можно выбрать сторону, участвующую в конфликте, – «Семилетняя война» (Англия/Франция), «Восстание Текумсе» (индейцы/Франция) и «Война за Независимость» (Англия/США). Именно они наиболее масштабные и позволяют в полной мере насладиться всеми нововведениями игры. Кроме того, имеется девять одиночных миссий и возможность поиграть на генерируемой карте с ботами. Остальные, весьма оригинальные виды игр, к сожалению, доступны только по сети или в Internet.

Самые заметные нововведения в игре – система крепостей и показатели морали и опыта у солдат. Сначала о крепостях.

Кроме грандиозных фортов и крепостей, в которых, собственно, и происходит тренировка войск из крестьян и которые представляют





«ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ»

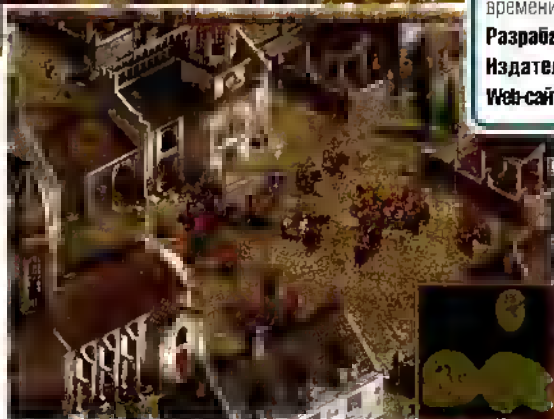
Жанр стратегия реального времени
Разработчик GSC Game World
Издатель «Руссобит-М»
Web-сайт www.americanconquest.ru

Графика
★★★★★
Звук
★★★★★
Игровость
★★★★★
НАША ОЦЕНКА
★★★★★

ЗА Превосходная графика; эпические масштабы; мораль и опыт у солдат; система крепостей; режимы игры в Internet

ПРОТИВ
ВЕРДИКТ

Нет
«Завоевание Америки» превосходит «Казань» не только, насколько современный автомобиль превосходит первое авто Бенца — это новый стандарт RTS



заны к определенным зданиям, но основная масса их совершается в городском центре. Не забыты и портовые сооружения для постройки и апгрейда морских юнгов. Вообще же в игре более сотни различных юнгов и 130 зданий.

Второе важное нововведение, о котором мы уже упоминали, — мораль и опыт. Теперь после одного

слабых места обороны и идут в атаку большими армиями.

«Кизяки» были во многом сетевой игрой, «Завоевание Америки» же имеет ряд уникальных возможностей, которым под силу сделать ее хитом среди Internet-игр. Так, система автоматических чемпионатов, глобальных рейтингов и родных гербов не даст соскучиться тщеславным любителям быть во всем первыми. Уникальная функция *Vision* позволяет просматривать идущие в Internet игры всем желающим в реальном времени. Исторические баталии опять таки доступны только при игре по сети (это связано со сложностью создания идеального AI для биты). Ну и конечно, уникальный режим *Война за Землю*, в котором кланы и отдельные игроки, выбрав себе страну, будут постепенно завоевывать Америку, отбывая у реальных противников участки территории (их около 10 тыс.). Действительно впечатляет. Вместе с игрой поставляется мощный интуитивно понятный редактор миссий, так что полет фантазии энтузиастов ничто не ограничивает.

Одним словом, наше мнение однозначное — шедевр. Конечно, в «Завоевании Америки» есть мелкие огрехи и багганы и дизайн, но какой проект их лишен. Но самое главное... Ни одна другая игра не позволит вам поучаствовать в настолько грандиозных, поистине эпических сражениях, как те, что пролегают в «Завоевании Америки». Ни одна не даст такого упоения собственной победой.

P.S. В планируемом дополнении мы увидим новые нации, юнги и кампании. В том числе русских на Аляске и в Калифорнии. В «Завоевании Америки 2» — гражданскую войну в США. Мы уже ждем продолжений.

собой отличные оборонительные пункты, вы можете разместить солдат буквально в каждом строении своего города, будь то склад или мельница. Так что ситуация, возможная в оригинальных «Казанях», когда одинокий конник мог захватить полгорода, уже не повторится. Неприятеля приходится буквально выдвигать из каждого здания, бросая на штурм свои войска, если вы, конечно, хотите сохранить строения целыми, что немаловажно во многих случаях.

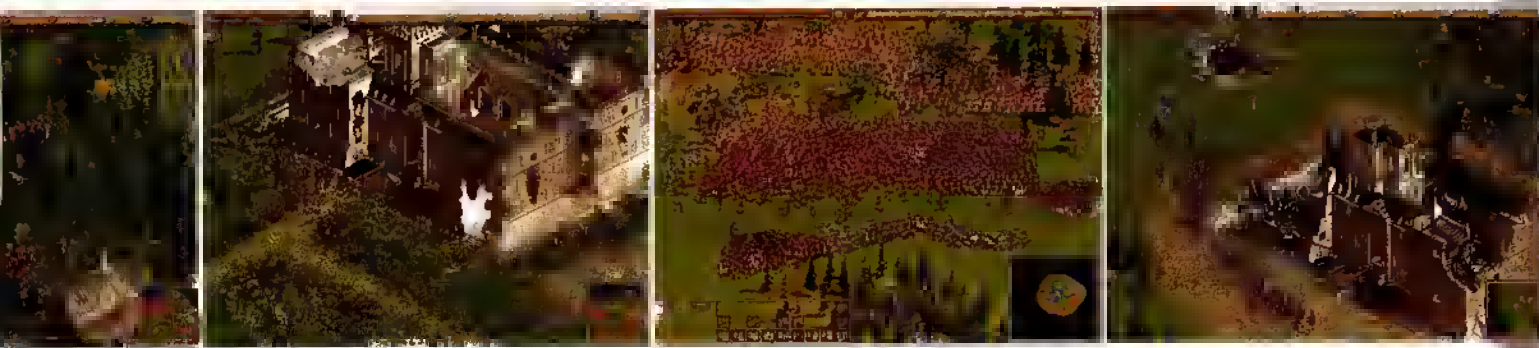
Естественно, враги не сидят в домах как пестуки, а активно отстреливаются, так что жертвы при штурме, особенно форта или крепости, просто колоссальные. Учтите при этом, что ваши солдаты могут просто неужиться из пушечного огня и смертей товарищей и разбежаться, нарушив целостность строя. Конечно, можно расстрелять цитадель из пушек с безопасного расстояния или выбить меткими залпами всех стрелков, но штурм стоит того, чтобы его увидеть — грандиозное зрелище.

Собственно крепости — это маленькие города в городах. Именно здесь тренируются войска и готовятся пушки. Причем при добавлении к форту конюшни или мастерской они действительно пристраиваются к сооружению. По-прежнему многие апгрейды привя-

заны к определенным зданиям, но основная масса их совершается в городском центре. Не забыты и портовые сооружения для постройки и апгрейда морских юнгов. Вообще же в игре более сотни различных юнгов и 130 зданий.

Второе важное нововведение, о котором мы уже упоминали, — мораль и опыт. Теперь после одного дружного злия, данного в нужный момент, неприятельское подразделение может триумфально разбежаться с поля боя. То же относится и к вашим солдатам. Отрицательно на мораль влияют плотный огонь противника, отсутствие офицеров, фланговые и тыловые удары и некоторые другие факторы. Все это коренным образом меняет стратегию боя. Теперь стоит ждать момента для залпа, устраивать засады и совершать марш-броски в тыл неприятеля. Игры в «Завоевании Америки» стала ближе к тактическим стратегиям. Параметр «опыт» проявляется в том, что у героических солдат, активно участвующих в сражениях и, главное, поразивших неприятеля, появляется бонус к атаке и морали. Так что вполне реально взрастить собственную гвардию.

Введены в игру и дипломатия, то бишь возможность заключать союзы с нейтральными племенами индейцев, и несколько режимов атаки у юнгов (дальний бой и рукопашная), игровые карты приобрели большую интерактивность благодаря мирным поселениям, древним руинам и сокровищам, тем же мирным и агрессивным животным. Значительно усилился и AI противников — они стараются не нападать на сильного врага, идут



Контрольный выстрел

№12/2002
КОМАНДИР
ВЫБОР
★★★★★
РЕДАКЦИИ

Сергей Галенкин

Когда оночательно наглеет местная блатная шпана, когда намы в общественном транспорте начинают вызывать ответную реакцию, когда мой внутренний поназатель агрессивности достигает точниипения, я бреюсь налысо, так что становится видна татуировка в виде штрип-нода на затылке, достаю из-под поповицы струну от фортепиано и иду убивать.

В том, что эта игра будет, не сомневался никто. Воспитательно-неполиткорректный Hitman: Codename 47 своим появлением не только спровоцировал очередную волну истерии туддистов мира компьютерных игр, но и показал, что привычно тупоголоший жанр шутеров может быть узыным. До номера 47* символ сложной задачи, с которой сталкивались поклонники трехмерных босвинок, являлось нажатие трех кнопок в определенной последовательности, а главной извилищей была та, что от глазного нерва идет напрямком к указательному пальцу. В смежных жанрах царил постепенная интелектуализация игрового процесса, и только шутеры остались заповедным местом. Даже Thief не сумела сделать то, что удалось лысому убийце, — заставить игроков сначала думать, а потом не стрелять.

Несмотря на жанровую принадлежность, Hitman 2: Silent Assassin является одной из самых пацифистских игр нашего времени, устуная разве что тетрису. Симулятор насмлого убийцы настоятельно рекомендует никого не убивать, поощряя тех, кому это удалось, достижением ширвыи и новыми образцами оружия, которое все равно лучше не приме-

нять. В идеале широк должен уничтожить только непосредственную мишень, мило улыбувшись остальным присутствующим и покидая место преступления по-английски. Но психопатически настроенные личности могут позволить себе истребить все окрестное население, вырезать всех мирных жителей и выложить их тела в виде пентаграммы, не получив за это ровным счетом ничего.

К достижению цели ведет несколько извилистых и не всегда очевидных путей. Основные способы умерщвления неудобных нашему клиенту личностей подекажет мыляшка Диана — посредник и связной. Но слушаться ее, разумеется, вовсе не обязательно. Определенным намеком также служит выданный на задание арсенал — уж если нам в руки попала взрывчатка, грех будет сю не воспользоваться.

Застрелить из снайперской винтовки е безопасного расстоияния. Подсыпать яд в вино. Задумать струной. Подложить бомбу в автомобиль. Переодеться охранником, незаметно проникнуть внутрь, выстрелить из пистолета с глушителем в голову и спокойно покинуть здание. Забить насмерть клюшкой для гольфа. Расстрелять из АК-74. Сбить машину. Зарубить.

Арсенал инструментов для убийства хотя и несколько уступает, скажем, Soldier of Fortune 2, тем не менее невероятно аутентичен и вполне соответствует имиджу главного героя. Никаких пулеметов, портативных ракетных установок или BFG-9K. Вместо этого есть просто огромное количество огнестрельного и холодного оружия, включая арестокритическую Beretta, неизменные

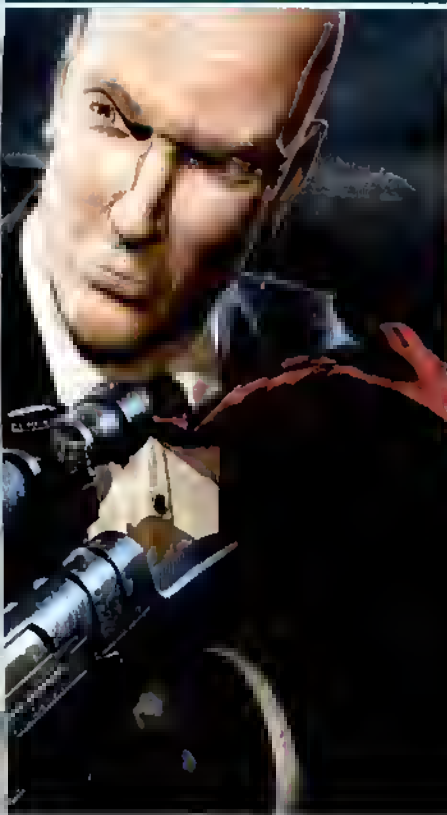


hardballers, снайперские винтовки, арбалет, катану, хлороформ, интернациональный АК-74 и, наконец, самое главное орудие — незамыная при обыске, неподвластная детекторам металла, тонкая фортепианная струна — идеальное средство тихого душегубства.

Детектор опасности в левом верхнем углу экрана чутко реагирует на повышенный интерес местных служб безопасности к нашей лысой персоне. Игровые ужастики во главе с Silent Hill 2 нервно курят в сторонке. Им не сравниться с сиспенсом, льющим через край, когда переодетый милиционером изымный убийца со снайперской винтовкой под мышкой пересекает патрулируемую военными площадь, под ускоряющийся стук, возникающий о возрастающей вероятности обнаружения. По истечении самых долгих трех минут в вашей жизни вы встретите двери запертого подвезда-укрытия, как горячо любимую бабушку после нескольких лет разлуки.

Авторы внесли немало изменений в игровый процесс. Во-первых, у нас наконец-то появилась возможность сохраняться практи-





чески в любой момент. Таким образом, вам больше не придется, скрывая зубами, проходить один и тот же уровень по 25–30 раз — теперь вы вполне можете ограничиться тремя-четырьмя. Во-вторых, маскарад с переодетием больше не является изюминкой — ваши противники вполне способны отличить лысого европейца, наряженного в кимоно от коренного японца. Это заставляет нас не подпадать лишним раз на глаза и уж ни в коем случае не сталкиваться с ними лицом к лицу. Хотя на некотором удалении враги теряют свою бдительность. В-третьих, камера, которая привыкла к нашему антигерою, стала несколько более интеллектуальной и больше не должна вызывать приступов необузданной ярости. Впрочем, у нас теперь есть вид и от первого лица.

Дизайнеры уровней радуют разнообразием заданий и интерьеров для них. Начав в исторической Сицилии, лысый киллер будет истреблять своих жертв в морозной России, такой же заснеженной Японии, неприступной Малайзии, откровенно враждебном Афганистане и на удивление горячей Индии. Декорации продуманы до мелочей, некоторые из них призваны помочь вам в выполнении задания (проед удачного забытого подноса с бокалами или хранящейся в гараже снайперской винтовки), другие же просто создают необходимый антураж.

Разработчики хвалятся тем, что лично побывали в России — и это действительно заметно. Впервые в западной игре Санкт-Петербург не похож на обвешанную портретами вождя мирового пролетариата утрюмую цитатой коммунизма с медведями на улицах и прохожими, поголовно наряженными в шапки-ushanki. В остальные представленные и

игре страны дизайнеры съездили поленились, поэтому уровни в северной российской столице получились, наверное, самыми атмосферными. Впрочем, вполне возможно, что японцы и индусы считают иначе — над оформлением строений трудились несколько профессиональных архитекторов.

К сожалению, сюжет не отличается особой динамикой или обилием неожиданных поворотов, хотя ближе к концу игры несколько неприятных сюрпризов все же подбросит. Начало же банально и не заслуживает пристального внимания: у ушедшего в монастырь сорик седьмого злые и жадные итальянские мафиози похищают духовного наставника, что не лучшим образом сказывается на его моральном облике. В общем, он снова берется за старое, хотя вроде бы давал зарок. Мотивация этого решения несколько не ясна, впрочем, порбтого, как говорится...

Графический движок со времен первой части «окреп и возмужал». Основываясь на опыте записки на motion capture, он поражает неподготовленный глаз плавностью и естественностью движений персонажей и заставляет всерьез беспокоиться за актеров — сколько народу пришлось истребить, чтобы снять такое замечательное падение тела после выстрела в голову с близкого расстояния? И всего подобных анимаций было записано около 8000 (восемь тысяч), так что вы вскоре сможете оторваться от созерцания предсмертных корчей удушаемой безмолвным убийцей жертвы. Анимация мертвых тел практически не усту-

пает движениям живых персонажей: попытайтесь потащить только что убитого охранника за ногу, и вы поразитесь, как естественно реагируют его конечности на истречающиеся на пути препятствия.

Звуковое оформление выше всяких похвал. Для звуков музыки был привлечен Венгерский национальный симфонический оркестр — классические мелодии как нельзя лучше подходят к вдумчивому и трезвому процессу. Голова противников — еще одна отлично выполненная часть игры. Несмотря на то что ранее предполагалось заставить всех персонажей говорить по-английски, надев их национальными акцентами, авторы все же решили сделать игру максимально достоверной и наняли носителей языка для придания происходящим событиям подлинного колорита. «Стоит, стрелять буду» — обеспокоенного нашим богатым арсеналом миллионцевской патруля вызывает острую ностальгию по старым советским военным фильмам. А вступительный ролик

наверняка порадует любителей цензурной речи, поскольку содержит весьма эмоциональные восклицания русского персонажа, не стесненного классическим воспитанием.

Hitman 2 — чрезвычайно удачная игра, уникальный и своего рода сиквел. Он лишен всех недостатков первой части и при этом в полной мере наделен ее достоинствами, что и определило «Выбор редакции» для бесшумного убийцы.



Застрелить из снайперской винтовки с безопасного расстояния. Подсылать яд в вино. Задуть струной. Подложить бомбу в автомобиль. Забить насмерть клюшкой для гольфа. Расстрелять из АК-74. Сбить машиной. Зарубить.

HITMAN 2: SILENT ASSASIN

Жанр stealth action
Разработчики IO Interactive
Издатель Eidos Interactive
Web-сайт www.hitman2.com

Рекомендуем
★★★★★
Жанр
★★★★★
Графика
★★★★★
Игровая ценность
★★★★★
Наша оценка
★★★★★

ЗА Уникальный геймплей; потрясающая музыка; разнообразие решений
ПРОТИВ Слабый сюжет
ВЕРДИКТ Единственная в своем роде возможность побыть наемным убийцей — без риска, без жертв, без прибыли

На Олимпе

Андрей Грабельников

Реилмный постер Age of Mythology выглядит так: на переднем плане грузный Зевес, сжимающий в мускулистой деснице молнию, одесию с ним группа личностей, изображающих египетских и скандинавских небожителей. Нижняя часть композиции, на которую полагаются, теряется в туманных облаках. Красующееся же внизу название игры хочется поменять на бойкое «Боги тех мужики».

Как и следовало ожидать, большинство предположений относительно потюма Age of Empires подтвердилось. Наследник поражен тяжелым недугом — позабыл па-чисто собственную родословную. А ведь «ноги» серии растут из близкой к историческим реалиям Civilization. AoM же всю эксплуатирует мифы и легенды Древнего мира. Исполнено все это, естественно, на самом что ни на есть обывательском уровне. Попытки получить удобоваримое варево, замешанное в одном котле этносы различных цивилизаций, идеино болсе всего напоминают опыты RoboCop vs. Terminator. Солдаты подобных монстров обычно жаждут скрестить два популярных брэнда, ахмникам из Ensemble Studios хотелось экзотики и разнообразия. В итоге сознание цивилизованного человека принимать та-кох кушанье отказывается. Вот нам будничная сцена из игры: Геракл в компании очень похожих на дипломаков гидр штурует суконой ду-бной скандинавских эрлов, не забывая ую-щать и древнеегипетских божьих слонов. Разыгрываемая буфоннада — на самом деле часть выверенного блестящего экономического рас-чета. Цель — завладеть капиталами американи-ских тинейджеров — самой доходной, как до-казывает опыт The Sims, категорией. Нам оста-ется лишь понаблюдать за ними.

Строчить эпиграфы, впрочем, рано — из под-ключного колпачка во весь рот улыбаются ста-рая знакомая, заметно похорошевшая Age of Empires. Разумеется, ставки в первую очередь делались на зрелищность игры. Помните, ка-

кой красоты достигла ограниченная всего 256-цислами первая Age of Empires. AoM уже ни в чем не ограничена, активно использует все мощи видеокарты и выдает картинку незем-ной красоты в полном 3D. Греция... свежее ве-сеннее утро, воздух настолько чист, что, кажется, разрешено разработчики приближать каме-ру еще немного, и вы обнаружите бы изюльки росы на отдельных травинках. Египетские пей-зажи — торжество измученного зноя и мелко-го злого песка, одинокие пальмы молча сме-ются над истекающим потом конями. Или вот: припорошенная снегом равнина, где на-ступил и никогда не закончится закат — кро-ны деревьев, крыши домов, доспехи, решитель-но любая поверхность отливают густым мед-ным цветом. Особое внимание хочется уделить водной стихии. Такого прибою, такой пены, такой, наконец, воды вы не увидите нигде. В прибрежной зоне, где вода еще прозрачна, раз-личны мельчайшие подробности дна: колы-шутся водоросли, суетятся морские обитате-ли. А как выглядит прибой, освещенный захо-дящим солнцем... Магнетический прекрасное зрелище, которое стоит продавать как отдель-ный скринсейвер.

Юниты выплывают на полигоны обычными методами, то есть издали выглядят весьма пристойно, но в крупных планах (как и обыч-но используются в межмиссионных вставках) превращаются в угловатые полешья и не вы-зывают бурного восхищения — такой себе урломень Warcraft III, разве что двигаются изящнее. Особо радует разнообразная анимация



рованная живность, и изобилие встречающих-ся на картах. Это, кстати, один из многочис-ленных знаков качества. Могли ведь и не ут-руждать себя так.

AoM в отличие от своих предшественниц блудет нас всего тремя расами. У древних гре-ков, древних скандинавов и древних египтян различий побольше, чем между французами и японцами в AoE 2, но и поменьше, чем, ска-жем, у орков и людей сами знаете в какой игре. Основные дефиниции, ясное дело, визуаль-ные. Батраки греков и египтян вы не пере-путаете ни за что на свете. Следующее ради-кальное отличие — способ получения специ-ального ресурса favor, божьей то есть милости. Адресные парати набирают favor, проливая кровь оппозиции. Грекам повезло больше — не-обходимо отправить неонов к ближайшему храму, где они, утруждая епипы неустанной мо-литвой, будут постоянно пополнять драгоцен-ный ресурс. Египтянам же достаточно постро-ить в центре деревни несколько монументов, и благодать сама потечет рекой. Впрочем, favor никогда не быва-ет много, остальные ресурсы — еда, золото и дерево — имеют тенденцию скапливаться, а вот размещение богов ограничено мизерной сотней очков. Между тем наиболее важные ангрейды не обходятся без использования в больших количествах именно этого компонента. Кроме того, favor расходуется на производ-ство мифических существ и при-зыв героев.





AGE OF MYTHOLOGY

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Ensemble Studios

Издатель Microsoft

Web-сайт

www.ensemblestudios.com/aom/



ЗА Лучшее графическое исполнение
3D RTS; грамотное управление и
продуманный интерфейс
Сценарий и сюжет
Рассчитанный не на многократную
окупаемость очень качествен-
ный клон Age of Empires

Герои — главная, как вы заметили, тенденция сезонов и стратегий. Ход гениально простой и практически беспроигрышный — игрок охотнее привязывается к уникальным персонажам, чем к безликой унитарной толпе юнитов. Были бы единичные случаи неудачного и бесполезного использования героев. Один из них — AoM. На фоне гипертрофированного, как и положено в мифах и легендах, пафосного и примитивного сюжета чрезвычайно важно было прописать запоминающиеся личности. Каковы герои в хронологии древних сказаний? Колоссы, полубоги, наделенные сверхъестественными способностями. В AoM — это немного усиленная солдаты, обладающая именем собственным, однако чересчур инертная и слабохарактерная. К тому же, бравые командос лишены возможности набирать опыт. В результате перечисленных недочетов игрок перестает интересоваться сюжетом и воспринимает кампания как последовательный набор миссий, способных, впрочем, порадовать динамичной емкой декорацией.

Мифические существа, в сущности, те же герои, производство которых поставлено на конвейер. Монстры, как правило, значительно превосходят людшек по габаритам и характеристикам, причем обладают специальными возможностями. Вот, к примеру, циклоп хватает несчастных за ширку и с чувством швыряет оземь. Пострадавший после такой экзекуции обычно больше не встает.

Набор сверхсущностей, апгрейдов и элитных юнитов тасуется и зависит от того, кто из богов является вашим покровителем. Когда вы, выполнив определенные требования, переходите



дите в следующую эру (именно так, как это было в прошлых играх серии), AoM посредством меню вопрошает, кто из двух богов будет над вами шефствовать. В общей сложности для каждой расы пантеон представлен шестью божествами, то есть существует шесть вариантов развития. Кроме всего прочего, при переходе из эпохи в эпоху вы награждаетесь одной уникальной способностью, которую можете использовать лишь единожды. Тут попадаются интересные экземпляры. Помимо очевидных и очень между тем зрелищных разрушительных катаклизмов, обрушиваемых на врагов, имеется, например, возможность заморозить в определенном радиусе все производственные процессы или соорудить неисчерпаемый склад ресурсов — давнюю мечту любого стратега.

На откуп обличителям, уличающим игру в казуализме, приводится боевая система с некоторым даже креном и тактической глубиной. Посмотрите, мол, и в нашей слободе имеются формации и узкоспециализированные юниты.

И то и другое в репертуаре игры действительно есть. Так, иконка, скажем, с изображением метателя копий при наведении курсора отображает информацию о том, что данный тип войск хорош против лучников, а лучники, в свою очередь, больше бьют пехоту. Позвольте, но почему тогда позитивы брони, атаки и причиняемого ущерба у первого существенно выше? Причем данный пример не является исключением, напротив — подтверждением правил, по которым действует игра. Решающее слово остается, как водится, за самыми мощными войсками. Вот регулируемая степень агрессивности — своеобразная и действительно полезная функция, пользоваться которой приходится довольно часто.

Из четырех представленных формаций реально используется лишь одна — автоматически выстраивающая группу юнитов, объединенных единой резинчатой рамкой. Удобно (лучники и метательные орудия сзади, пехота и конница впереди) и практично. В игре, где ключевым понятием является скорость перемещения курсора, где юниты, на поверку, обладают самой широкой специализацией и где надо одно-



временно успевать заготавливать дерево, строгать крестьян, перманентно производить бесконечные улучшения, вместе с тем следя за обороной нескольких подворий, потребность в формации box «отдыхает» сама собой.

Несмотря ни на что, у игры есть родословная, есть маститые родители, есть именитый лоск. Благодаря тщательно выверенной ориентации на самый прибыльный сектор рынка и капиталовложениям со стороны Microsoft AoM моментально взлетит и надолго задержится на олимпе всевозможных чартов, откуда будет лениво ползевать в сторону всякой той критики.

Рядовые апокалипсиса

Олег Данилов



Конец света наступил тихо. 10 ноября 2004 г. в госпиталь То-инно доставили несколько человек со странным недомоганием, получившим название Синдром Спонтанного Вырождения Генома. Через две недели все заболевшие скончались. Причина — неуправляемое лаоннообразное размножение клеточных тнаней. Мертвецы уже не были похожи на людей, скорее — на бесформенные куски мяса.

Через несколько дней заболевшие появились в Москве, Берлине, Лондоне, Париже и Лос-Анджелесе. Тем временем количество зараженных в Токио достигло 100 тыс., и был сделан вывод об искусственном происхождении вируса. Смертность от ССВГ составила 100%. Одной из первых радикальные карантинные меры применила Франция — на Париж была сброшена атомная бомба. Еще через некоторое время правительства всех стран прекратили свое существование — наступила эра анархии.

В феврале 2005 г. последние семь незараженных солдат и офицеров русской военно-исследовательской базы «Калинина» принимают решение взорвать узкий проход, ведущий в долину, в которой расположена воинская часть, и переселиться в автономное убежище. В пестрой компании пять русских, включая профессора-вирусолога, американец и немец из состава делегации НАТО, случайно застрявшие на базе. В бункере им предстоит провести долгие 10 лет.

Начало Soldiers of Anarchy просто ошеломляет: война против глобального терроризма, эпидемия искусственного происхождения, короткие новостные сюжеты о последних днях человечества — картина конца света написана яркими мазками. Вступительное выдержано в очень мрачных тонах, оно создает атмосферу, в которую вам предстоит с головой окунуться в игре, — атмосферу постапокалиптического мира, где правит анархия.

Представьте себе, что место действия Fallout перенесли из Калифорнии в Россию, и из бункера вышел не один человек, толком не представляющий, что ему делать, а небольшое воинское подразделение, спаянное армейской дисциплиной, четким видением своей цели и уверенностью в собственных силах, к тому же имеющее надежный тыл — базу с работающей лабораторией и мастерской. Soldiers of Anarchy именно такая игра — тактическая стратегия с управлением на уровне отделения/подползвода в российской глубинке.

Мир, в который мы попадаем, выходя из бункера, опечалывает. Мрачная картина, нарисованная во вступлении, оживает: тяжелое ржавое небо, заброшенные города, скелеты машин, обветшалые избы. Российская глубинка — взгляд из Германии. И взгляд надо сказать, очень пристальный. Чего стоят только облезлые остовы хрущоб и брошенные гнить малолитражки, до боли напоминающие 421-ю модель «Москвич». А родные, близкие сердцу «газизы» и «Уралы», БМП и БТР, Т-55 и Т-80, «Шилки» и «Грады», Ми-8 и Ми-24... Да за одно это игру можно полюбить.

Что поражает в игре буквально с первого взгляда — так это внимание разработчиков к деталям. Скажу честно, в стратегии, где камера, как правило, отдалена от юнитов, такое внимание противостоит, но, тем не менее, именно этим игра подкупает. Модели техники в Soldiers of Anarchy точны буквально до подфарников и подножек. При желании знатоки могут отгадать даже конкретную модификацию той же «Шилки» или «Урала». Причем все эти мелочи работают.

Солдат, посланный занять место в машине/танке/вертолете, подходит к ней, закидывает оружие за спину, открывает люк, ставит ногу на подножку, пригибает голову в просе и садится на положенное место водителя/стрелка/штурмана/пассажира. Мало того, вы видите персонажа, сидящего в ма-



шине, и он выполняет вполне осмысленные действия: в нужный момент занимает место у пулемета, по идее командует десантируется и т. д. Просто невероятно! А сами машины? Указав точку, куда необходимо переместиться, вы вызываете целую лавину действий: слышен щелчок ключа, первый холостой рык двигателя, из труб появляется выхлоп, загораются и тут же гаснут стоп-сигналы, ну и, наконец, — поехали. При тор-



SOLOIERS OF ANARCHY

Жанр тактическая стратегия
реального времени
Разработчик Silver Style
Издатель Simon & Shuster Interactive
Web-сайт
www.soldiers-of-anarchy.com

рейтинг
★★★★★
жанр
★★★★★
играбельность
★★★★★
наша оценка
★★★★★

ЗА Множество тактических приемов; достоверные модели боевой техники; внимание к мелочам
ПРОТИВ Отвергательный алгоритм нахождения пути; неудобное управление
ВЕР. ИКТ Лучшая тактическая стратегия за последнее время несмотря на несколько серьезных недостатков



моменту все происходит в обратном порядке: сначала стоп-сигналы, потом резкий тормоз, машина еще дергается, гася инерцию, оседающая пыль, выхлопные газы идут вертикально вверх, а не назад, сдуваемые встречным потоком воздуха, и... остановка. Честно говоря, увидев это впервые, просто замираешь как громом пораженный и гоняешь бедных солдатиков из машины в машину. Что уж говорить о таком колоссальном зрелище, как взлет вертолета, который с прогресом и разгоном двигателя занимает чуть ли не 30 секунд, или стрельба из «Града».

О мелочах и этой игре можно рассказывать бесконечно, будь то просто перезарядка оружия, стрельба из башенных орудий танков, постановка мин или передвижение по-пластунски – все сделано просто «на ять», лучшего я еще не видел. Последней деталью, буквально убившей меня, стали

бриццы, а к концу Soldiers of Anarchy в общем распоряжении может быть до нескольких десятков единиц техники и бойцов, получающих опыт и осваивающих новые профессии.

Раз уж есть специализация, значит, кроме собственно отстрела противников, многие задачи придется решать, используя именно особенности солдат: когда тихо подкрасться к часовым и снять их из арбалета, когда перелезть через забор и установить противотанковые мины на маршрутах передвижения вражеских БМП, когда просто утащить танк из под носа врагов. В этом игра очень похожа на незабвенных Commandos, правда, без безумной сложности заданий и с несколькими альтернативными путями их решения.

Задания в игре почти всегда сюжетные. Кроме основной цели, получаемой при загрузке миссии в процессе ее выполнения, задачи могут меняться или дополняться новыми, которые дают NPC, разбросанные по карте. Более того, в нескольких миссиях есть развилки, причем от вашего выбора зависит не только результат текущего боя, но и задания на следующей карте.

Оружия в игре не так уж и много, но его, по большому счету, достаточно. Шотган, «Беретта» и «Узи», «Калаш» и МР-5, пулеметы М-60 и РПК, гранаты и бутылки с зажигательной смесью, РПГ и гранатомет «Пламя», СВД и арбалет. Ну и, конечно, вооружение, монтируемое на танки и машины. Советскую технику я называл вначале. Кроме нее, есть еще два вертолета, джип ПАНВЕЕ, «Абрамс», модификация М-113, гаубица и несколько других моделей. Безусловно, такое смешение нашего и НАТОвского оружия немного раздражает, но это игра можно простить.

Естественно, ваша база не в состоянии производить ни оружия, ни боеприпасов к нему, ни техники – все же это не военный завод. Поэтому оружие

будем брать в бою, благо из рук убитых соплатов выманивается именно то, что они в них держали. Все найденные во время миссий предметы, включая патроны, надо тщательно собирать и на своем горбу или в кузове «Урала» тащить на базу. Патроны в мире анархии – не вес золота. Между миссиями вы можете позвонить раненым товарищам и поврежденную технику, установить на нее новое вооружение и потрогать. Внимание! В продаже встречаются весьма полезные вещи, но, боже мой, как дорого оценивают торговцы один сыряд, что уж говорить о танке. Также не забывайте тщательно осматривать всю карту – приятные сюрпризы гарантированы.

Наверно вы уже поняли, что игра буквально покорилась вашему покорному слуге, но есть одно, а точнее, даже не одно, «но», не позволяющее назвать ее лучшей из лучших тактик всех времен и народов. Первое – очень высокие системные требования, за которые к мелочам надо расплачиваться вниманием к процессору и видеокарте. Второе – отвратительный, просто кошмарный алгоритм нахождения пути. Порой два джипа выписывают по дороге такую асинхронную «змеяку», что хочется плакать, или солдаты бегают среди трех сосен, как обкурившиеся паркоманы. Третье – неудобное управление, особенно в тех случаях, когда требуются быстрота и точность, то есть в бою. Четвертое – туповатый AI. Впрочем, будь он посильнее, игра бы закончилась в первой миссии.

С такими огрехами тактическая игра заслуживает самых низких оценок. Но... За все остальные достоинства я прощаю Soldiers of Anarchy эти колоссальные недостатки. Я просто не хочу их видеть. К тому же, не за горами патч, в котором, кстати, обещают ввести управляемую паузу.



корни поваленного взрывом дерева. Это, знаете ли, уже удар ниже пояса. Так нельзя.

Вернемся к игре. Попавшая в наше распоряжение шестерка солдат (командир всегда остается на базе и руководит всеми действиями по радио) несмотря на универсальность (каждый из них может водить любой вид транспорта – от джипа до вертолета и стрелять хоть из станкового пулемета, хоть из орудия) имеет собственные воинские специальности. Есть подрывник, способный устанавливать и убирать мины или закладывать взрывчатку. Сами взрывы выглядят просто ошеломляюще – разлетающийся на доски забор, случайно задетый дом или подорванный на мине БТР. Есть медики, лучше других применяющие аптечки; атлеты, которых неплохо бы использовать для разведки; снайперы, стрелки из легкого и тяжелого оружия. В процессе игры – пово-



Империя наносит удар

Владимир Кочмарский

Январь 1943 года уютен запад Европы мрачным, свинцовыми облаками. Но стоит лучу зимнего солнца лишь на мгновение пробиться сквозь серую пелену, и вместе с ним из небес обрушиваются боевые машины, селя смерть и разрушения. И нет врагу спасения от бомб, рвения и огненных трасс. Жирной чертой протянулась от Адриатики до Северного моря линия, разделившая Европу, — линия фронта.

Сколько раз мы уже двигали ее, командуя ротами, дивизиями и армиями, а то и глядя на врага через прицел винтовки или танковой пушки! На сей раз компания Microsoft предлагает поиграть сядя в кабине боевого самолета. Третья часть серии Combat Flight Simulator наконец-то «приземлилась» на столах любителей авиасимуляторов. После успеха CFS2 поклонники игры ожидали от разработчиков если не идеального симулятора, то хотя бы просто великолепной игры. Смогла ли команда Тейкера Хэтфилда приблизиться к этой мечте?

Итак, CFS вернулась в Западную Европу. Если помните, то именно здесь начиналась первая часть игры. К сожалению, в отличие от нее и второй части действие в CFS3 нельзя перенести в любую другую точку Земли. С приходом нового движка игра утратила эту уникальную возможность. И снова заперли в узкие рамки относительно небольшой карты. Отчасти такое решение вызвано появлением динамической кампании. Теперь от успеха пилота и его подразделения зависит и успех страны, за которую он решил играть. Вполне очевидно,

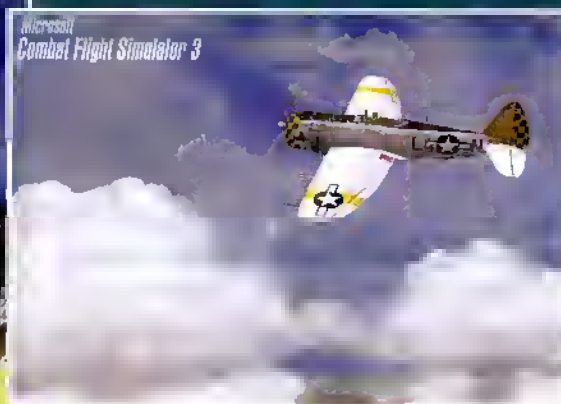
что в CFS3: Battle for Europe мы сможем защищать честь Англии, США или Германии. А поскольку в реальности фронт перемещается все же наземными войсками, то и большинство наших маневров будет связано с их поддержкой или с нанесением ударов по наземным целям противника. Впрочем, и воздушные бои в игре занимают достойное место как в карьере пилота, так и бомбардировщика. Да-да, теперь в Combat Flight Simulator есть и полнофункциональные бомбардировщики, в которых можно занять место не только пилота, но и воздушных стрелков или бомбардировщика. Стрелки способны вести огонь по врагам и в автоматическом режиме, а вот бомбы придется бросать вручную.

Но вернемся к кампании. Вся карта Европы в CFS3 разбита на секторы. Через каждый из них может пройти линия фронта. Некоторые территории являются ключевыми для кампании. Это крупные города, например Лондон или Париж, и зоны высадки на побережьях Британии и оккупированной части Западной Европы. Завоевание городов позволяет значительно потеснить противника и получить доступ

к ресурсам соответствующей местности, а попасть за Ла-Манш можно только через зоны высадки, ведь в начале кампании враждующие стороны разделены этой водной преградой. Потеря последней такой области на вражеском побережье будет означать и потерю всей захваченной за проливом территории, сколько бы ее ни было.

В CFS3 игрок сам решает, в каком месте атаковать противника. Выбрав один из секторов, мы получаем список доступных миссий. Среди них может оказаться непосредственная поддержка войск, отражение вражеского налета или удар по промышленному центру. Хотя стратегические бомбардировщики в игре отсутствуют, некоторые их задачи нам все же придется решать. Каждая из представленных в игре сторон может двигать линию фронта не только с помощью авиаударов, но и начав наземное наступление. Для осуществления такой операции нужны стратегические ресурсы, а они производятся теми самыми «промышленными центрами». Уничтожение заводов позволит уменьшить ресурсы противника и удерживать его от наступления.





Microsoft Combat Flight Simulator 3 Battle For Europe

Успешное выполнение игроком заданий приносит выгоду и стране, и ему лично, и его подразделению. В каждом вылете пилот зарабатывает очки, которые можно потратить либо на решение стратегических задач, таких, как начало наземного наступления и перемещение на новый аэродром, или на получение новейшей авиатехники. Кроме того, у двустороннего есть три характеристики: дальность зрения, выносливость и здоровье. Первая влияет на расстояние, с которого игрок сможет различить тип и принадлежность цели, вторая отвечает за значение перегрузки, при котором начинается «блэкаут», а улучшение третьей позволяет легче переносить ранения и частые боевые вылеты. Изменять характеристики можно за счет очков опыта, полученных от успешных действий в бою.

Совершая вылет за вылетом и выполняя задания, игрок может повлиять на ход истории, открыв Второй фронт на год раньше исторического срока или осуществить такую операцию «Морской Лев».

Однако есть в этой системе и значительные недостатки. В реальности во время наиболее критических моментов кампании многие пилоты совершили по несколько боевых вылетов в день. А вот в CFS3 нам не позволяют летать чаще, чем раз в 3 дня, хотя иногда обстановка на фронте требует постоянного присутствия авиации над полем боя. Все ничего, если бы при этом игрок мог направить на опасный участок дружины эскадрильи. Но такая опция не предусмотрена. В результате создается впечатление, что каждое авиаподразделение в игре занимается чем хочет, а об общем командовании и речь не идет.

Еще один недостаток — это невозможность нанести врагу больший урон, чем положено заданием. Так, если после уничтожения предписанной цели вы решите сжечь еще с десяток вражеских грузовиков, склад боеприпасов или пару танков, не надейтесь, что это как-либо отразится на ходе кампании. Единственное,

что вы от этого получите, — дополнительные очки и пару лишних дырок в самолете.

Впрочем, едва ли средний пилот того времени часто задумывался над военной стратегией. Гораздо больше его интересовали характеристики самолетов, уровень подготовки противника и погода на маршруте. Что же представляет из себя физическая модель мира игры в целом и пилота в частности?

Если честно, то flight-модель недалеко ушла от CFS2 трехгодичной давности. Но если для того времени это было вполне неплохим, то после появления «Ил-2. Штурмовик» она кажется слишком упрощенной. Кроме того, характеристики отдельных самолетов настолько отличаются от реальных прототипов, что возникает вопрос: а действительно ли мы летим на Bf.109G, а не на «Зеро»? С другой стороны, в игре есть все знакомые по другим симуляторам аэродинамические эффекты, такие, как скоростной срыв, штопор, потеря скорости и вираж и др. Однако реализованы они на нынешним меркам весьма примитивно. Примерно на таком же уровне находится и damage-модель. Большинство повреждений самолета приводят либо к ухудшению управляемости, либо к снижению мощности двигателя, но почти никогда — к потере устойчивости, пожару или взрыву. Выпуск шасси или закрылков на большой скорости вызывает их заклинивание в выпущенном положении, но они никогда не отрываются и не ломаются. Чтобы сбить вражеский самолет, иногда достаточно нескольких попаданий, но чтобы нанести ему видимые повреждения, понадобится полбоезаса. Поэтому часто трудно отличить надвигающийся самолет от поврежденного, пытающегося уйти снижением. Впрочем, при желании можно изменить летальность оружия и настройки реализма, как и сложность полетной модели, превратив игру в подобие Crimson Skies.

Не слишком отличается от предыдущей версии и искусственный интеллект воздушных

противников. Основной тактический прием в их арсенале — бой на виражах. А пилоты редко пользуются различными преимуществами своих самолетов, например, лучшей маневренностью. «Мессерингитов» или скоростью «Тандерболтов». В результате, для относительно опытного виртуального пилота вражеские «боты» — легкая жертва. Однако и «свои» часто преподносят сюрпризы, то отказываясь атаковать наземные цели, то врезаясь в них без видимых причин вместо выхода из пикирования. Столкновения с ведомыми для них — тоже обычное дело.

Ну что ж, пусть разработчикам не удалось удивить нас реализмом игры и искусственным интеллектом, может Combat Flight Simulator 3 поразит нас графическим совершенством? Да, модели самолетов и наземной техники здесь, пожалуй, одни из лучших среди авиасимуляторов. Очень реалистично выглядят обложки, которые к тому же бывают различных типов, да еще и в несколько слоев. А вот земля смотрится неплохо только с большой высоты. Вблизи же шаговое разрешение текстур делает ее мало похожей на настоящую. Не добавляет красоты и убогий лес из отдельных полупрозрачных деревьев, и дома-кубики, натянутые как попало. Ну, а виртуальные кокпиты самолетов просто приводят в уныние. Качество их 3D-моделей и текстур заставляет с ностальгией вспоминать о CFS2, где они были сделаны куда лучше. На таком же низком уровне оказалось и большинство спецэффектов вроде пламени и взрывов. В целом, картинка из CFS3 весьма слабо похожа на реальность и часто выглядит даже хуже, чем в предыдущей версии.

Видимо, о многих недостатках своей игры знали и разработчики, поэтому в качестве компенсации решили ввести в нее несколько экзотических самолетов, никогда не принимавших участия в боевых действиях, а иногда и вовсе не летавших. В случае, если игрок не успеет закончить кампанию к 1945 году, у него есть шанс встретиться с этими машинами в виртуальном небе.

Однако не будем уж слишком несентиментальны. У всех версий CFS всегда было одно неоспоримое достоинство — возможность добавлять в игру новые самолеты, карты, эффекты и менять параметры физической модели. Это позволило энтузиастам фактически изменить до неузнаваемости предыдущие версии игры и, будем надеяться, значительно улучшить и третью часть.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3: BATTLE FOR EUROPE

Жанр авиасимулятор
Разработчик-издатель Microsoft
Web-сайт www.microsoft.com/games/combatfs3/

Графика
★★★★☆
Звук
★★★★☆
Играбельность
★★★★☆
НАША ОЦЕНКА
★★★★★

ЗА Динамическая кампания, расширяемость
ПРОТИВ Слабый AI, плохая и медленная графика, нереалистичная физическая модель
Игра не оправдала надежды игроков... Звание лучшего авиасимулятора за «Ил-2. Штурмовик»

Возмездие

Сергей Галенкин

№12/2002
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

В 1984 г. братья Гоплоп придумали жанр тактических стратегий в своем *Rebelstar Raiders*. В 1994 г. они поразили мир, выпустив X-CDM. В 2001 г. их компания была закрыта, а все права на так и не вышедшую *Dreamland Chronicles* были потеряны где-то в недрах бюрократической Virgin.

В 2002 г. Джулиан и Ник Голтон выпустили *Laser Squad Nemesis*. Без издателя, без громких заявлений, без назойливых PR-менеджеров они снова создали идеальную игру.

Плюсы такого подхода не заставили себя долго ждать: LSN доступна для бесплатного скачивания из Internet (ем. также на нашем диске), занимает около 10 MB дискового пространства, ориентируется в основном на игру по электронной почте (но есть и народный *hoiscat*) и содержит уникальный игровой опыт, которого любителям пошаговых стратегий хватит на ближайшие несколько лет.

Как и любая многопользовательская игра, *Laser Squad Nemesis* предполагает онлайн. Однако имеется важное отличие: вместо стандартных \$15 в месяц LSN стоит жалкие четыре пенса — вы платите эти деньги — вы вполне можете играть и бесплатно, лишь лишь при этом возможности лично начинать партию — придется просить нас «вызвать на бой» официально о подписчика или использовать кнопку *Free e-mail challenge*. Участие в турнирах также доступно только для легальных пользователей.

Игровая система LSN в чем-то напоминает смесь оригинального *Laser Squad* и недавнего *Combat Missions*. Перед началом партии мы выбираем сторону, за которую предполагаем сражаться: Космическая пехота, Машинны или Тирри, затем на выданные нам очки покупаем и



размещаем на карте бойцов. Вооружать их нельзя — взамен этого нам предлагается несколько прекрасно сбалансированных типов солдат. Это очень важный этап — неправильно сформированная армия не имеет никаких шансов против хорошо организованного противника. Людям, например, в обязательном порядке необходимо брать на задание хотя бы одного медика, а машинны почти слепы, если в их рядах нет сканера. К тому же необходимо учитывать рельеф — снайперы ни к чему в за-



крытых помещениях, а тяжелые танки не смогут передвигаться по коридорам космической базы.

Затем начинается собственно сам бой. Вся игра разбита на фазы по десять секунд. Перед началом хода мы раздаем приказы своим солдатам, причем можем сразу просмотреть примерный результат их действий. По реальную



картину увидим только после нажатия кнопки *Send* в начале следующего хода. Оба противника действуют одновременно, поэтому не ждите, что вражеские бойцы будут стоять истуканами под вашим инвальным огнем, как это принято в других играх жанра, — вместо занудного экрана «Скрытые перемещения» мы увидим захватывающий десятисекундный ролик про космическую войну.

Разумеется, такая организация боя кардинальным образом меняет тактику. Во-первых,



все подозрительные здания теперь сразу же забрасываются гранатами. Во-вторых, возможность разрушить почти любой объект и переоснастить к проламыванию неудобных стен и появлению наших войск в глубоком тылу противника. В-третьих, наконец-то теперь есть смысл использовать засады. А по разнообразию специфических «расовых» приемов, вроде убийственной комбинации *Goop Spitters* и *Drones*, игра вплотную приближается к *Starcraft*.

Авторы продолжают улучшать и дополнять *Laser Squad Nemesis* — так, в ближайшем будущем ожидают новый стратегический режим а-ля *Medieval*, новые расы, бойцы и полноценный *single player*. Если вы действительно любите пошаговые стратегии, то не сможете пройти мимо очередного творения авторов X-COM.

LASER SQUAD NEMESIS

Жанр пошаговая тактическая стратегия PBEM
Разработчик-издатель Codo Games
Web-сайт www.lasersquadnemesis.com

Рекомендуем
★★★★★
Звук
★★★★★
Играбельность
★★★★★
Минусы
★★★★★

3A

Игровая механика; прекрасный баланс; игра по e-mail; никакая стоимость годовой подписки
Слабое визуально-звуковое оформление
Почти идеально тактическая стратегия

ВЕРДИКТ



Безумный Макс

Сергей Галенкин

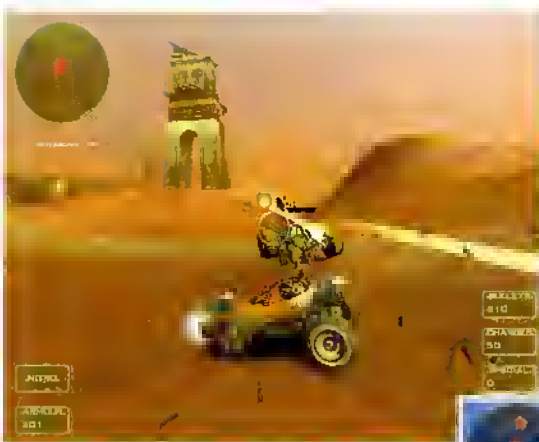
№12/2002
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

Небольшая шведская компания Grip с коллективом из 15 человек, включая уборщицу к менеджера по связям с общественностью, делает на движке собственного производства одну игру в год. Самую быструю и яростную в мире кргу.

П родукция Grip образца 2001 г. – гиперскоростная гонка по магнитным туннелям Ballistics – чистый адреналин, подавляемый пряником в вены, апогей необъяснимой любви человечества к быстрому перемещению в пространстве. Единственный недостаток – тотальный нигилизм, который, мы твердо уверены, чужд хайсеям будущего. Bandits, игра уже 2002 г., этого изъятия лишена.

Вооружившись мощным наследием знаменитого «Безумного Макса», разработчики сумели воссоздать атмосферу постапокалипсиса, в котором моторизованные банды борются друг с другом за главную свободно конвертируемую валюту этого мира – бензин. Диковинные автомобили, собранные из подручного хлама, с навешенными на них орудиями смерти – тут и классические пулеметы, и ракетные установки, и даже всенародно любимый шотган – знакомые атрибуты постапокалипсиса.

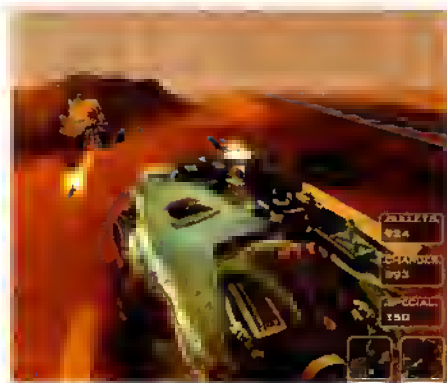
Игра нагло издевается над каноническим построением миссий. Вместо спасения принцессы нам предлагают выкрасть самолетный аппарат, который потребляет кактусы в качестве сырья (говорил ли я вам, что вокруг безжизненная пустыня?), дружеские гонки «без применения оружия» заканчиваются мощнейшей потасовкой с незнакомыми гостями, а перехват вражеской цистерны с, о Боже, бензином не обходится без взрыва мостов в духе Ковпака.



Дизайн уровней, хотя и не отличается разнообразием, невероятно атмосферен: нам постоянно попадаются остатки мертвой пытки цивилизации прошлого – разбитые церкви, старые заводы, отслужившие свое излетно-посадочные полосы – игра старательно пытается приблизиться к Fallout, и это ей удастся совсем неплохо. Впрочем, жанр накладывает свои ограничения.

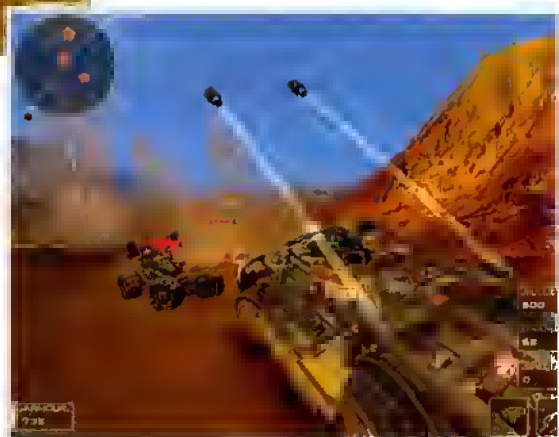
Наконец-то со второй попытки у Grip получился привлекательный многопользовательский режим. Bandits по сути – нечто среднее между Twisted Metal и голливудскими боевиками – разобрать, что происходит на экране, практически невозможно из-за обилия широтехники, но несело до истерики. В отличие от той же Ballistics, в этой игре дуэли удалась на славу, хотя, опять же, наиболее полное удовольствие от мультиплеера вы получите, подключив компанию из трех-пяти человек.

Визуальный ряд выполнен на «отлично». Некоторая бед-



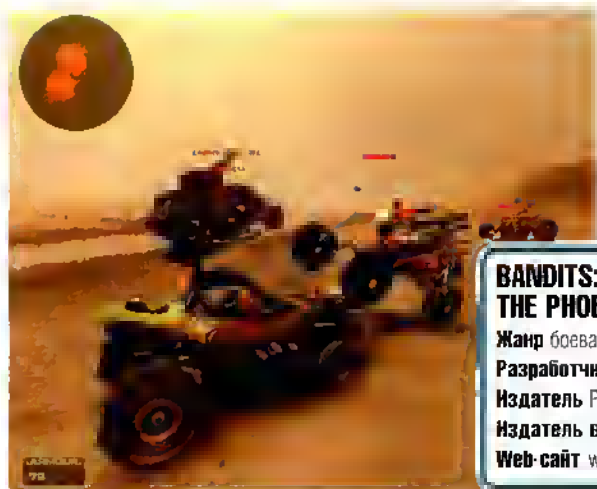
ность окружающих ландшафтов (пустыня – почти голая, почти безжизненная) компенсируется великолепными моделями автомобилей и потрясающими спецэффектами. Поскольку движок игры практически не изменился со времен Ballistics, Bandits не требует сверхмощной на нынешних мерках машины и сносно работает даже на GeForce2 MX, оставаясь одной из самых графически привлекательных аркад этого года.

Саундтрек – серьезная заявка на победу ежегодного «Оскара» за лучшее музы-



кальное оформление. Удивительно, как один композитор смог сделать настолько сильный и разнообразный звуковой ряд: металл, техно и народный рэп соответствуют различным этапам и отлично дополняют атмосферу игры. К счастью, он записан в доступном формате MP3, поэтому был немедленно скопирован в плей-лист WinAMP, а следом и на отдельный музыкальный CD.

Bandits не лишена некоторых недостатков, однако на сегодняшний день – это лучшее, что появлялось в жанре со времен Carmageddon TDR 2000. Must have, если вы любите стрелять на ходу.



BANDITS: THE PHOENIX RISING

Жанр боевая аркадная гонка
Разработчик Grip
Издатель PAN vision
Издатель в России Snowball.ru/1C
Web-сайт www.bandits-game.com



рефлекс
★★★★★
звук
★★★★★
играбельность
★★★★★
НАША ОЦЕНКА
★★★★★

3А Динамичность; отличный саундтрек; прекрасная графика
Некоторая однообразность
Прекрасный боевик на колесам в духе бессмертного «Безумного Макса»

Династия

Александр Птица

...Еще чуть-чуть – и я онажусь во главе парижских властных струн-тур, завтра утром городская администрация рассмотрит вопрос о новом сюзерене.

Да, много сил, средств и интенсивно-го непользования мозговых извилин было положено на то, чтобы стать VIP-персоной столь высокого уровня. Может быть, на моем банковском счету не так много дензнаков, как у некоторых сограждан, может быть, они проживают в более обустроенных обиталищах. Но зато я воспитала двух сыновей и дочь, которые в случае моего отхода в мир иной возьмут на себя управление бизнесом и сами постараются влиться в ряды местной знати.

А началось все очень скромно и прозаично. Я не могу похвастаться аристократическим происхождением. Мои родители, купец и ремесленник, с генами передали мне «умелые руки» и способность выгодно проворачивать торговые операции, выдали небольшую сумму денег и, достигнув 16-летнего возраста, я отправилась в самостоятельное плавание по бурным волнам житейского моря...

Вы не представляете, как приятно столануться с новой (а точнее, хорошо забытой старой) игровой идеей, к тому же облаченной в современные аудиовизуальные одежды.

Возможно, игроки со стажем помнят древние текстовые «управленческие» игры типа «Губернатор» или «Президент», в которых они брали на себя роль некоего управляющего провинцией (начинающего бизнесмена, императора и т. д.).

Их героям приходилось в течение игрового года (дня, недели) совершать определенные действия, а по истечении данного промежутка времени выдавались результаты хозяйствования. В соответствии с ними должны были предприниматься дальнейшие шаги – то ли

продолжать в том же духе, то ли искать новые подходы к решению возникающих задач.

Итак, перед нами симулятор жизни обычного средневекового гражданина, обитавшего в одном из пяти европейских городов (Париж, Милан, Берлин, Лондон, Мадрид). Было бы глупо требовать от создателей игры точного вос-



произведения всех географических и исторических реалий, однако в каждом из городов есть что-то, характерное именно для этой точки на карте (вспомним хотя бы Темзу, пересекающую Лондон). Да и на старте игры предлагается опция, включающая в игровой процесс некоторые события, имевшие место в реальной истории.

Город живет как бы отдельно от внешнего персонажа жизнью. Между складами и рыночной площадью снуют повозки с товарами, стражники патрулируют улицы, воры шуют заперевшихся простакон, чинно финансируют вельможи, обсуждая свежие новости, дают поэтические представления заезжие барды. День сменяется ночью, а зима – весной и далее по календарю. Все это происходит в очень миленьком трехмерном окружении в сопровождении ненавязчивой музыки и неплохо реализованных ambient-звуков.

Но город интересен не только своим внешним обликом. В его политичес-

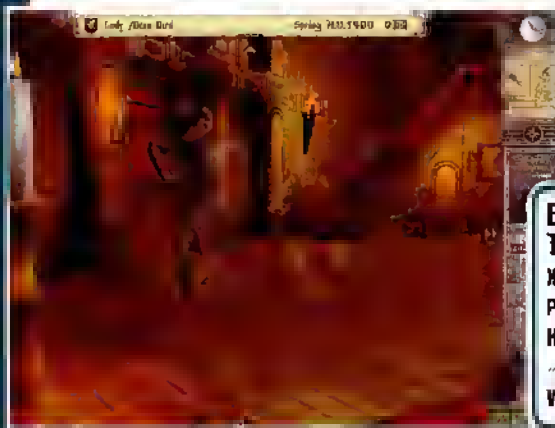


ких, деловых и криминальных недрах жизнь бьет ключом. В высшем свете плетется паутина интриг. Здесь все средства хороши – от подкупа влиятельных горожан до вынуждения пасквилей на неприятелей. А бороться есть за что. Каждый день заседают городские власти самых разных уровней, принимая и свои ряды новых «сильных мира сего» и изгоняя проигравшихся. На освободившиеся должности в официальных структурах всегда много кандидатов, поэтому с подачей заявления на конкуренте стоит колебаться, ибо четыре места соискателей заполняются крайне быстро. Зато если уж удастся занять желаемое кресло, то сразу получаешь и неслабое



прибавление к доходам, и кое-какие дополнительные возможности влияния на ситуацию в городе и целом и на отношения с конкретными его гражданами.

Моя героиня сомневалась профессия парфюмера и торговца. Но ведь хочется попробовать себя в ролях алхимика, сиятельного вора, каменщика, кузнеца (всего 12 специальностей), изучить влияние каждого из пяти умений (handicraft, negotiation, stealth, combat и rhetoric) на его карьеру. Так что есть предчувствие, что моя экскурсия в средние века грозит растянуться надолго. И это замечательно. ■



Europa 1400 – The Guild

Жанр стратегический микс
Разработчик 4Head Studios
Издатель JoWood/
«Руссобит-М»
Web-сайт www.the-guild.com

Графика
★★★★☆
Звук
★★★★☆
Играбельность
★★★★☆
Наша оценка
★★★★★

3A

Захватывающий и нестандартный игровой процесс; детально проработанная политико-экономическая модель; большая вариативность целей и задач. Некоторая нестабильность, односторонность реликв «диктора». Оригинальный стратегический микс; игра необычная, но понравится далеко не всем.

Скучающим по настоящему футболу

Сергей Галушка

Новый футбол от EA Sports описался по-настоящему зрелищным, интересным и играбельным. Исчезла архаичность, убранны финты вплоть до приема «игра в стенку». Исход матча теперь решает не индивидуальное мастерство отдельных футболистов, а искусная тактика ведения поединка, командная игра, когда особо ценятся быстрый и точный пас и железная дисциплина, в общем, все, как в настоящем футболе.

Полностью переработан AI. Компьютер в ходе игры способен самостоятельно менять тактику, переходя от защиты к нападению, делать необходимые замены, а если команда, за которую он выступает, проигрывает, то в конце матча вас ожидает такой «тотальный прессинг по всему полю», что адреналин можно будет выпустить педрами. Тем не менее после нескольких выигранных подряд матчей вам автоматически будет предложено перейти на другой уровень сложности. Еще один момент: если ваша команда проиграет клубу: чей рейтинг ниже, чем ее собственный, то она сместится вниз в таблице о рангах FIFA. И наоборот, победа над сильнейшим соперником приведет к повышению рейтинга.

В игре теперь доступны четыре уровня сложности: аматор, полупрофессионал, профессионал и мировой класс. Из новых режимов надо отметить Club Champion Mode, позволяющий выбранной командой завоевать титул лучшего футбольного клуба мира.

Все перемещения игроков стали выглядеть намного реалистичнее: дриблинг, падения, подкаты, игровые столкновения. Очень порадовали возможности выполнения стандартов: при назначении штрафного или углового появляется стрелочный индикатор силы удара и подвижная мишень, с помощью которой вы выберете точку, куда должен быть направлен мяч. Если соответствующую клавишу вы опустите в тот момент, когда стрелка окажется в «зеленой зоне», цель будет «поражена».



Определенные изменения коснулись и графики: лучше прорисованы болельщики на трибунах, перед началом матча всплески эмоций на стадионе сопровождаются выбросом дымовых шашек. «Обертка» дальнейшей демонстрации игры чем-то напоминает телепередачу матчей внутренних чемпионатов «большой пятерки» — Англии, Германии, Италии, Испании и Франции: в центральном круге перед началом таймов полупрозрачным белым цветом высвечивается счет, чуть поодаль — эмблемы клубов; во время выполнения штрафных показывается расстояние до ворот; в спорных моментах при возникновении положений «вне игры» демонстрируется вертикальная линия и т. д. Как известно, все эти графические элементы вводятся с той лишь негласной целью, чтобы подвинуть FIFA на введение электронного судейства, не исключено, что именно поэтому подобные возможности появились и в игре. Впрочем, без судейских ошибок футбол, несомненно, лишится важной эмоциональной составляющей и отчасти утратит свою непредсказуемость.



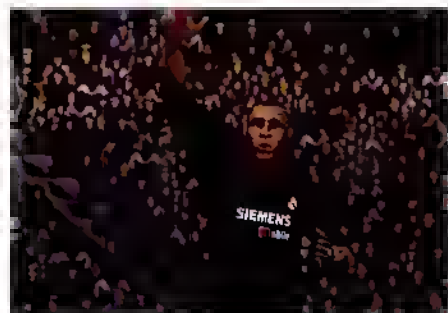
В перерыве и в конце матча показываются его лучшие фрагменты, причем не только голевые, а вообще интересные эпизоды и нарушения, так что у игрока будет повод заново пережить волнующие моменты.

Вновь подверглись серьезной доработке модели футболистов. В FIFA 2003 до мельчайших подробностей воссозданы портреты около 40 известных игроков. Помимо внешнего сходства, включая такие элементы, как очки, прическа, колготы и т. д., модели снабжены анимацией, присущей их реальным прототипам.

Также довольно детально воссозданы стадионы нескольких известных европейских клубов, при этом вы найдете информацию о том, какова вместительность данных сооружений и когда они были построены.

Очень понравился звук. Во-первых, заметно расширился словарный запас комментаторов. Во-вторых, болельщики теперь взрываются криком лишь в том случае, если их команда, играющая на родном поле, забивает гол, если успеха добивается противник — на стадионе царит тишина. Более того, во время игры элитарных клубов зрители дружно скандируют их названия. Ну и наконец, в FIFA 2003 появилось много хорошей музыки.

К сожалению, в игре невозможно выбрать погодные условия, равно как и время проведения встречи. Здесь принцип такой: все внутренние матчи проходят в основном днем, международные — вечером. Кроме того, на мой взгляд, стало менее удобным игровое меню. Впрочем, эти мелкие детали не портят общего хорошего впечатления от FIFA 2003. ■



FIFA FOOTBALL 2003

Жанр спортивный
симулятор
Разработчик-издатель
EA Sports
Web-сайт
www.fifa2003.com

Графика
★★★★★
Звук
★★★★★
Играбельность
★★★★★
НАША ОЦЕНКА
★★★★★

3A

Полностью переработанный AI; прицельный розыгрыш стандартов; модели ряда известных игроков детально соответствуют своим прототипам; много хорошей современной музыки

Неудобное игровое меню; ошибки в составах команд

Очередной шедевр от EA Sports, достоинства которого тем очевиднее, чем дольше играешь

Штормовое предупреждение

Игорь Комаров



Итан, у меня в руках диск с красочным истребителем будущего на обложке. «Шторм. Солдаты неба» — продолжение, которое фанаты игры ждали так долго.

В последнее время жанр симуляторов полетов получил второе рождение. И для любителей повозвять в воздухе наконец-то настала раздольная жизнь. Еще бы! Тут и Flight Simulator, и «Ил-2. Штурмовик», и многопользовательские WarBirds, AcesHigh и WWII-online. Но все же «Шторм» в этом ряду стоит особняком.

Во-первых, очень качественно проработан сюжет. Каждая миссия с изюминкой. Информативные брифинги. Обязательно что-то смешное и веселое в дебрифинге — все это создает атмосферу игры. Во-вторых, графика. Разработчики постарались использовать все возможности современных ПК. Проработанность ландшафта, реалистично разлетающиеся обломки, дым от ракет — выше всяких похвал! Появились и новые детали — симпатичный лес, ветровые электростанции возле баз. Кроме того, игра отличается от остальных симуляторов удачным дизайном — она держит в напряжении, не дает расслабиться. Прекрасная графика, баланс оружия и врагов. В сложных многоэтапных миссиях присутствуют вариации развития сюжета. Игрок может попробовать себя и в роли перехватчика с тяжелым вооружением, атакующим с подскока и уничтожающим цели одним точным ударом, и мастера пилотажа, прощаивающего по уценке на сумасшедшей скорости под носом у врага, и любителя плотных маневренных воздушных схваток. Им всем есть место и себе этой игре.

После «Шторма» испытываешь неловкость, садясь за пульты других симуляторов. То скучный брифинг, то кампания из 100 миссий, где в каждый надо куда-то долго лететь, чтобы потом



получить пулю в лоб. Или наоборот — все миссии как две капли воды: взлетел, сбил семерых, сел. Меняются пейзаж да враги. И даже качественная графика и физическая модель не спасают.

Отдельно хочется сказать о звуковом сопровождении «Шторма». Это просто потрясающе! Взрывы, рев двигателей, залпы плазмы — звук необычайно живой. А радиопереговоры — это вообще шедевр! Толстая, искаженные напряжением боя и радиопомехами. Немного соленого солдатского жаргона. Но давайте по порядку.

Стартовый ролик. Чувствуется, что авторы провели не один час, играя в сети, — напряжение воздушного боя просто льется из экранов, секунды растягиваются в часы, а разлетающиеся после взрыва обломки заставляют подумать о вечном.

Интерфейс выглядит довольно аскетично. Настройки идентичны первой части игры. Создаем игрока и запускаем кампанию. Читать брифинг лень, и я прыгаю в янгар. Здесь меня ждет старый знакомый, на котором сбит не один десяток врагов. Быстрее взлет!

И тут начинаются скориризы. Кто еще помнит самую первую миссию «Шторма»? Туда же вы под руководством опытного инструктора учитесь использовать автоматы и

крушить наземные мишени? Ну так вот, здесь то же самое! Только теперь я и есть тот самый инструктор! Охватывает чувства ностальгии, на глаза выворачиваются скучные слезы. Из желания посмотреть на «себя в прошлом» накручиваю вокруг бедного «Альфы» несколько петель и спиралей. Жаль, что выражение лица кадета рассмотреть не удалось. Ладно, берем себя в руки, ложимся на курс. Курсант выполняет мои команды, прямо как я сам когда-то. Вероятно, первая миссия традиционно будет «учебной». Как бы не так! Я успел позабывать про коварство создателей миссий. Идиллия грубо заканчивается на очередной пжоротной точке — базу атакуют враги! Сначала я пытаюсь осмыслить ситуацию. В голове одна мысль: «Эй, стойте! В прошлый раз ничего такого не было». Наконец, блинная выводит меня из задумчивости и на великом и могучем объясняет, что я должен делать. Эфир взрывается приказами и ругательствами. В первую секунду я просто не поверил — в голосах натуральные эмоции, антураж не просто на высоте — он на недосягаемой вершине! Погружение полное. Руки начинают дрожать, а выражение истребителя — трояться на экране! Но закалка дает о себе знать — заработал рефлекс. Мирка пришла ложиться на врага. Очередь! Взрыв! Обломки эффектно разлетаются в разные стороны. На всякий случай накручиваю несколько широкими поворотами вокруг возвращающихся на базу кадетов и с восторгом слушаю сочный армейский жаргон радиета близ.

После посадки долго не могу прийти в себя. Как же так? Вроде все то же самое, но какой поворот, черт возьми!

Да, игра надежно вырвала меня из осеннего Киева, забросив на далекую Рокаду, и в прицеле вновь запылали непоседливые великаны. «Фокстрот один! Взлет разрешаю!».

«ШТОРМ. СОЛДАТЫ НЕБА»

Жанр футуристический

виасимулятор

Разработчик MADia

Издатель «Бука»

Web-сайт www.buka.ru/game/

Game_402.htm

Графика

★★★★☆

Звук

★★★★☆

Игровость

★★★★☆

Наша оценка

★★★★☆

ЗА

Хорошая графика, великолепно переданная атмосфера, неплохой сюжет, отличное звуковое сопровождение

ПРОТИВ

Слабый AI, ограниченность игрового мира по высоте

ВЕРДИКТ

Отличное продолжение великолепной игры



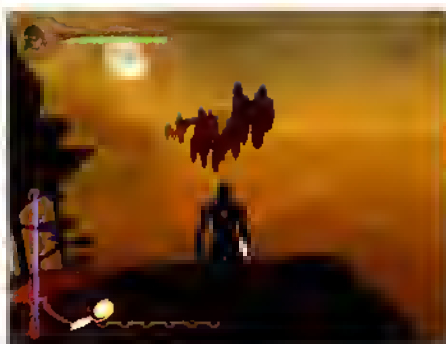
Чайка Джон

Андрей Грабельников

Одни только фант существования Project Nomads наглядно донесывает, что не перевелись еще светлые головы в нашей с вами ПК-стороне. Не всех «ушли» на нонсолн. Есть еще творцы с незамутненным взглядом, буравящие пронизательным оном временные пласты, прозревающие смутное будущее человечества.

Прекрасное далекое не будет омрачено туманами радиоактивной пыли, плотно окутывающими земной шарик. Не будет озаряться исполюхами лазерных лучей на орбитах далеских зисэд. Не будет отражаться в воздушных пузырьках, начинающих свой многокилометровый взлет в нутре компрессионных станций глубоко в пучине. Ничего подобного быть не может. После глобальной катастрофы (и ее неизбежности, похоже, ни один разработчик не сомневается) остатки человечества воспарят, оседлав осколки земной тверди над облаками, и на этих самых летающих островах будут бороздить нижние слои атмосферы, отрицая правила гравитации, питаясь при этом солнечными лучами и пылью.

Свободно левитирующие в воздушном пространстве обломки безраздельно властвуют в Project Nomad. Любой уровень – набор кусков земной породы, застывших посреди неба. Для заглянувшего в PN игрока один из таких метеоритов станет домом, базой, крепостью и средоточием передвижения. Для того чтобы заросшее неведомо откуда взявшимися травой и деревьями поместье обрело способность летать, необходимо обзавестись как минимум маяком и наблюдательной башней. Маяк – бесполезный гигантский аппендикс, ахиллесова пята, индикатор прочности ваших владений. Наблюдательная башня – навигационный пункт и моток острова. Забрались на перхушку башни, выбрали лаунпойнт, и заурчали невидимые машины, повалил черный дым, зашумел ветер в ушах – тронулись! И



ведь перхушка, перхушка как в сон – с одной стороны крутом парящие скалы, солнце и облака под ногами, с другой – деревья натуралестично плывут в направлении, обратном движению, дым туда же, законы инерции опять-таки при торможении соблюдают.

Разрешается, однако, следовать только по жестко закреплению маршруту, состоящему из последовательности контрольных точек. Обезопасили остров от посягательств неприятеля, установили надоедливые турели, порушили мануфактуры, заняты перманентным производством агрессивной лингвистики, движемся к следующему лаунпойнту. На деле процесс страшно динамичен. Игрок, утратив рулительницу под мечется по крохотному осколку, латая поврежденные и отстраивая заново уничтоженные сооружения, скачет tab'ом между пулеметными и ракетными установками, прыгает в седло неустанно производимых этажерок и бомбовозов. Главное тут не забывать скакивать глаза на индикатор запаса энергии, расходуемой на вышеперечисленные махинации. Между тем покрут вас разыгрывается маленькая, но злая и зрелищная война. Надрыв-



но поет сирена, сигнализируя о недостатке энергии, дымят и полыхают недобитые строения, вступают огненными шариками, разбрасывая комья земли, разрывы бомб. Хочется запереться в подвале и руководить обороной оттуда, но нельзя – требуется еще, выгадывая моменты, наносить неприятелю быстрые, но сокрушительные удары, самолично пилотируя хлипкие дельтапланы.

Игра, впрочем, не делает вас заложниками собственного острова. Между некоторыми миссиями ваш бастион стыкуется с фланжирующим Grey Market. В этом заведении обычно утопают следующим квестом и новыми моделями зданий. Здесь же можно воспользоваться устройством Artifact Press, связывающим эти самые модели зданий, рецепты к которому, как сообщает игра, были безнадежно утеряны. Экспериментальным путем удалось установить, что, сунув в пасть смесителю для здания одинакового уровня, на выходе имеем одну постройку уровнем выше. В поздних миссиях, когда на свидание с Artifact Press схватить за тридцать земель не требуется – вот он, родимый, стоит и ушу острова, было испробовано множество иных комбинаций, но ничего полезного из этих опытов извлечь не удалось.

Project Nomads, разумеется, не заинтриговала бы нас так сильно, если бы не: а) постоянный приток новых сооружений (причем почти каждое можно модифицировать) и воздухоплавателей лингвистов; б) экзальтированный сюрреалистический вид игры, исполненный в стиле ретро – а-ля «Звезда авиации».

Кроме того, обнаружив заплечный backpack, можно летать совершенно задаром – без всяких там островов и этажерок. Просто так.



PROJECT NOMADS

Жанр action/strategy
Разработчик Radon Labs
Издатель CDV Software
Web-сайт www.project-nomads.com

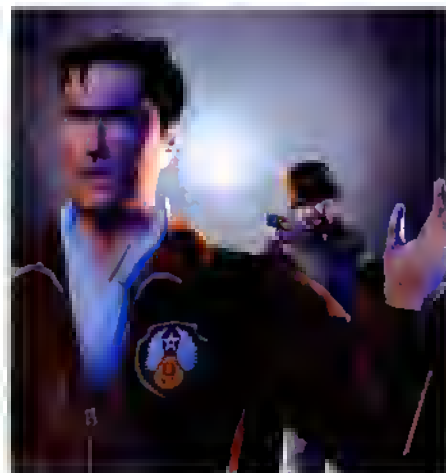
Рефакт
★★★★☆
Звук
★★★★☆
Грабительство
★★★★☆
Наша оценка
★★★★★

ЗА Талантливо воплощенная оригинальная идея; динамичный игровой процесс
ПРЕДЛОЖЕНИЕ Высокие системные требования
ВЕРДИКТ Сюрреализм года. Притом интересный

Большой побег

Сергей Галенкин

Представления вмерннннцев о немецком плене были доствточно точно отображены в фильме «Война Харта». Самое уднвнтельное, что это во многом соответствовало действнтельности — в отлнчнне от солдат Советского Союза западные военнопленные пользвовались защитой Красного Креста и всеми вытекающнми отсюда удобствами.



Итак, нашему бравному летчику предстоит по очереди выбраться из четырех разных концлагерей — нехитрый сюжет будет бросать его в лапы фашистов снова и снова, чтобы дать нам возможность сполна «насладиться» ощущениями, которые испытывали заключенные во время войны.

Не надейтесь подобно знаменитому Вилли Блажкошцу просто схватить пулемет потяжелее и пройти к свободе по трущам — Prisoner of War специализируется на более утонченных развлечениях. Оружия заключенным, понятное дело, не выдают, вертухан на вышках стреляют без предупреждения, а пенька на построение грозит серьезными неприятностями. Поэтому единственный способ продолжить борьбу — это действовать максимально скрытно.

На самом деле, идея игры вовсе не нова — еще в 1986 году она была успешно реализована в замечательной The Great Escape от компании Ocean, чьи сотрудники сейчас трудятся в Infogrames.

Prisoner of War несколько напоминает любимый редакцией «Домашнего ПК» Metal Gear Solid 2, только без суперсиджетов и оружия — так же крадемся за спицами противников, так же отвлекаем их внимание, вычисляем маршруты движения патрулей и наряжаемся в чужую одежду. И при этом не забываем соблюдать строгий лагерный режим — впрочем, дей-



ствительно обязательными являются только утренний и вечерний учет заключенных, а остальные события вроде завтрака, зарядки или сна можно смело пропустить — главное, чтобы охрана не узила.

Однако основным отличием игры от MGS2 и Hitman 2 является необычный для военной постановки пацифизм. Отобразив игрока оружием, авторы вынуждают его не надеяться на грубую силу и проявить, наконец, сообразительность — вы проведете довольно много времени, разрабатывая оптимальный план выполнения задуманной операции.

К сожалению, тяжелое приставочное наследие сказалось на Prisoner of War не лучшим образом. Еще на консолях она считалась нестабильной игрой, а помня на персональных компьютерах, начала частенько демонстрировать нам Рабочий стол Windows. Управление, ориентированное на геймпад, — вообще лебединая песня. Мало того что оно настраивается с помощью

отдельной программы, так еще и невозможно подобрать нормальную чувствительность мышки — либо наш герой поворачивается чересчур медленно, либо выбирать варианты ответов в диалогах становится невозможным. Очевидцы свидетельствуют, что похожим недостатком отличалась и PS2-версия.

Все нарекания по поводу игрового процесса также происходят от консольного прошлого — сохранение игры только в

определенных местах, недостаточно подробные брифинги миссий, неудобная камера — привычные атрибуты игры, чуждой ПК. Графическая часть Prisoner of War опять-таки типична для PS2-порта — неплохие стилизованные модели, продуманная архитектура, и только текстуры страдают от некоей замысленности. Впрочем, благодаря этому игра хорошо «относится» к не самым современным компьютерам.

Prisoner of War неожиданно получился довольно крепким и интересным продуктом. Жаль только, что огрехи программистов и недостатки управления изрядно портят общую благоприятную картину.

P. S. Возможно, нашим игрокам некоторые эпизоды Prisoner of War покажутся несколько кощунственными. Действительно, лагерь военнопленных для солдат и офицеров США, Франции и Англии разительно отличался от концлагерей для воинов Советской Армии и тем более от лагерей смерти, в которых были уничтожены миллионы узников.



PRISONER OF WAR

Жанр: stealth action

Разработчик: Wide Games

Издатель: Codemasters

Web-сайт:

www.codemasters.com/pow/

Графика

★★★★☆

Звук

★★★★☆

Креативность

★★★★☆

Наша оценка

★★★★★

3A

Интересный геймплей; хорошая графика

Неудобное управление; нестабильность игры

Хороший stealth-action, испорченный ужасным управлением

В бой идут новички

Владимир Кочмарский



Наверное, нет такого любителя тактических игр, который не слышал бы о серии Close Combat. Этот, без сомнения, лучший в своем жанре проент подвиг многих энтузиастов на создание различных модов и нему, а некоторым разработчиков — и на подражания. Собственно, игру G.I. Combat иначе и не назовешь, даже имея ее созвучно с оригиналом.

И как когда-то в оригинале, место и время действия выбрано вполне традиционные. Ну конечно, это высадка союзников в Нормандии летом 1944 года. Как и положено, начинается все на берегу штурмом «атлантического залива». Впрочем, кроме «большой кампания», игрок может выбрать и несколько других, менее протяженных. Их сюжет построен вокруг истории нескольких американских и немецких подразделений, сражавшихся в Нормандии.

Вы помните, сколь живописны были карты в Close Combat? Как реалистично выглядели там поля, домики, дороги и леса с высоты птичьего полета? В GIC о красоте придется забыть. То ли современная 3D-технология не позволяет создать реалистичную трехмерную картинку, то ли во Freedom Games этого просто не умеют. Набор из нескольких десятков угловатых объектов с различными текстурами призван изобразить пейзажи Северной Франции. К счастью, фигурки солдат и модели техники выполнены более тщательно. При максимальном приближении можно даже рассмотреть тип оружия, которое держат в руках бойцы, да и анимированы они неплохо. К сожалению, разглядыванию солдатиков не удастся посвятить много времени.

Игрок может управлять только подразделениями в целом, но не каждым бойцом. Это относится и к расчетам орудий и пулеметов, и к экипажам боевых машин. Увы, набор команд очень скромный и сильно ограничивает тактические возможности виртуального команду-

ющего. Нельзя, например, приказывать солдатам спрятаться, а танкам — двигаться задним ходом. Управление машинами вообще сильно затруднено. Весьма сложно предугадать, как и куда переместится танк, вне зависимости от того, куда вы его послали. А перемещение на небольшие расстояния, например на полкорпуса, — и вовсе невозможно.

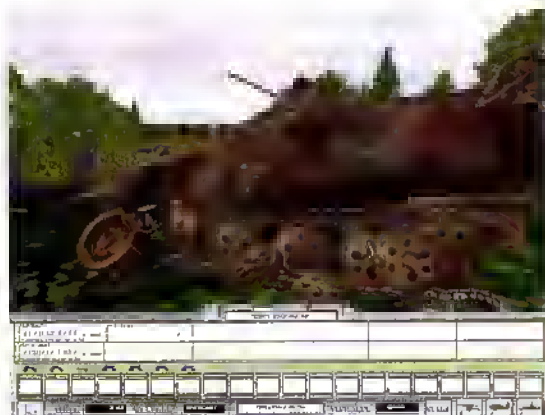
Также странно поведение и пехотинцев. В Close Combat они всегда выбирают наиболее защищенную позицию, располагаясь вдоль изгородей или гребня холма, прячась в воронках или рассыпаясь на открытой местности. Здесь же реакция отдельных солдат так же трудно предвидеть, как и поведение машин. Да и многие объекты, представляющие собой, на первый взгляд, неплохое укрытие, не защищают бойцов ни от пуль, ни от глаз врага. Совершенно бесполезными оказались и здания. Хотя некоторые из них кажутся многоэтажными, на самом деле — это пустые коробки, у которых нет не то что некрытых, но зачатую и внутренних стен. Пехотинцы не умеют занимать позиции у окон и становятся бесполезными, находясь в домах или ДОТах. Да и разместить пулемет или базу на верхнем этаже тоже, увы, не получится.

Из-за стольких условных ограничений и неудачного обзора игроку весьма трудно управлять событиями в игре, особенно после начала огневого контакта с противником.

Поэтому единственной эффективной тактикой оказывается быстрый фланговый обход с последующей скоординированной по времени атакой пражеской позиции всеми име-

ющимися средствами. Такого натиска враг, как правило, не выдерживает и бежит с поля боя, если успевает. Однако и потери «своих» при этом тоже велики. Причем, как ни странно, не убитыми и ранеными, а смертельно испуганными бойцами.

«Стойкость» солдат в G.I. Combat вызывает удивление. Они бросают оружие и забиваются в самый дальний угол карты, едва попав под огонь. Даже экипажи танков иногда паникуют, когда их машина находится под всего лишь сконцентрированным ружейным обстрелом! К счастью, так же ведет себя и противник — похоже, и немцы, и американские войска состоят из одних зеленых новобранцев. Впрочем, умело командуя даже такими



войскам, справиться с задачей несложно. Стоит она и захвате всех важных позиций, помеченных флагами. Сделать это надо с наименьшими потерями для себя и с наибольшими — для противника. Выжившие бойцы переходят на следующую карту, а между боями игрок может пополнить свои войска из резерва. На это перед каждым сражением выданы очки, их количество зависит от текущей карты, но не от нашего успеха в боях. К сожалению, невозможно «продать» ранее набранные подразделения. При сдаче их в резерв очки не возвращаются. Впрочем, их можно сэкономить, набрав меньше солдат для предыдущего сражения. Потери в оставшихся отрядах автоматически восполняются, а их боевой опыт растет от карты к карте. Чем дальше продвигается кампания, тем больше различных подразделений и боевых машин становятся доступными игроку, тем лучше вооружен противник.

Короче говоря, перед нами — сильно испорченный Close Combat с трехмерной графикой. Увы, подражать тоже надо уметь, а вот этого умения молодой команде как раз и не хватает. ■



G.I. COMBAT EPISODE I: BATTLE OF NORMANDY

Жанр wargame
Разработчик Freedom Games
Издатель Strategy First
Web-сайт www.gicombat.com

Графика
★★★★☆
Звук
★★★★☆
Играбельность
★★★★☆
Наша оценка
★★★★☆

ЗА Геймплей близкий к Close Combat
ПРОТИВ Слабый AI, устаревшая графика; неудобное управление
ВЫВОД Неудачная попытка пересоздать игру Close Combat на новом технологическом уровне

...им. Дж. Р. Р. Толкиена

Андрей Грабельников

Хоббиты – чрезвычайно миролюбивый народец, всячески избегающий авантюры и предпочитающий риснованному путешествию сытную трапезу и слонойный послеобеденный сон. Таи, нажется, в свое время описывал мохионое племя дедуша Джон Рональдович Толкиен.



В игре, слепленной по мотивам первой части трилогии «Властелин Колец», хоббиты посредством одних только деревянных посохов изводят на корню популяцию хищных волчар, швыряют гигантских пауков, терроризируют бесплютных жителей кладбища, злобно хихикая, швыряют камни в тушки Черных всадников. А ведь это редкий, вымирающий вид!

Примечательно, что с вышедшим год назад одноименным фильмом игра соприкасаться не имеет права. Нынешний Fellowship of the Ring (FoR) базируется как раз на книжном варианте и страшает логотипом Tolkien Enterprise и биркой official game. Это, мол, для того, чтобы вы уверовали в чистопородность данного изделия и бежали прочь, заидав подделки, изготовленные по кинолицензии. На деле же персонажи игры более чем похожи на героев фильма, а то ведь не узнавший Гэндальфа покупатель плюнет на игру и разотрет.

Флирт с лицензией на этом, однако, только начинается. Перед разработчиками стояла довольно нетривиальная задача: переключить известный трем четвертям населения планеты сюжет под игровые нужды, не переставая при этом потрясать заветными грамотами. Как и в подавляющем большинстве подобных случаев, грамотки остались в руках, а вот все остальное девелоперы с треском провалили.

Уровень раз – чудесный Шир, страна хоббитов. Фродо Бэггинс семенит, выполняя почтовые квесты, по милым окрестностям собственного имения, не забывая посещать



известные по книге достопримечательности. Поклонникам литературных трудов профессора должно понравиться, даже несмотря на то что NPC раздают совершенно бесполезные задания, наградой за выполнение которых служит устная благодарность. В общем, игроки пока испытывают приятное déjà-vu, тем более что тут движок, натужившись, выдаст простоватую, но довольно качественную картинку. Однако уже следующий уровень становится началом откровения. Фродо пытается незаметно бежать из родной деревни, куда с неожиданной ночной резницей нагрянули Черные всадники. замысел разработчиков таков: ежесекундно испуганно вздрагивая, игрок должен вывести хоббита из Шира, крадясь от одного укрытия к другому. Причем прямо на старте разрешено воспользоваться альтернативным путем, через огороды, и, гордо подняв голову, не таясь, продефилировать к самому выходу. Надоедливых конников, между тем, разрешено отвлекать метанием подножного щепня. Ужасные всадники, как и слоны, послушно идут на звук. Увиденного такое не потребует профессора, всерьез полагающего, что девятирешкольных кольценосцев прежде всего притягива-

ет носимое хоббитом на шее кольцо. хитрил бы немедленный удар.

Вообще, предислагалось, что хилый невысокий будет попомогу прятаться и скрытно перемещаться. Разработчики наказали монстрам патрулировать местность и предусмотрительно рс-тавили в специально отведенных для игры в прятки местах укрытия. И совершенно напрасно – у Фродо за шиворотом болтается волшебное кольцо, надев которое, он становится невидимым. Грамотно используя эту возможность и память о рысящих впереди бессмертных друзьях-бодигардах, можно расслабиться и напроочь забыть о тяготах путешествия.

Истязание хоббитами, впрочем, прерывается, когда в ярмо прягаются Арагорн или Гэндальф. Существование этих персонажей безыскусно, но хотя бы не омрачено дизай-нерскими потугами скрасить игровой процесс внедрением пацифистских функций. Арагорн эффектно, хотя и довольно однообразно, «почует» недругов – пинает несчастных ногой, выпоажает нехитрые связки удиром, умело, наконец, добивает раненых. К тому же управляется с луком не хуже шного альфа – залюбуешься. Гэндальф, помимо фехтования, практикует магические приемы, правда, повезло шаману куда меньше Арагорну – на его долю выпал моншон по подземалям и чужакам Морин, чей один только вид навевает смертельную тоску.

FoR, безусловно, очередной выкидыш игроиндустрии, а его главным достоинством является известная лицензия, которая, как вновь ошибочно посчитали девелоперы, значит для покупателя гораздо больше всего остального. Потому, пользуясь случаем, хочется передать авторам, в частности FoR, самые пламенные пожелания скорейшей смены профориентации.



THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

Жанр action/adventure
Разработчик Surreal Software
Издатель Vivendi Universal
Web-сайт www.lordoftherings.com

Графика
★★★★☆
Звук
★★★★☆
Играбельность
★★★★☆
НАША ОЦЕНКА
★★★★☆

ЗА Мягкое звуковое оформление; достаточно динамичные некоторые миссии
ПРОТИВ Почти все остальное
ВЕРДИКТ Не пригодный и употреблению блин имени Толкиена. Далсно не последний

Альтернативная война

Янош Грищенко

Что нужно для того, чтобы создать игру, подобную Iron Storm? Взять Первую мировую войну, продлить ее во времени, добавить устаревшую графику и много оружия, слепить из этого удобоваримую массу, украсить лимоном и подать на стол.

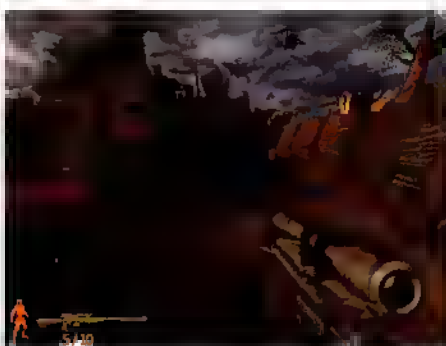
Игры, сюжеты которых базируются на так называемой «альтернативной истории», встречаются редко. На ум приходят лишь неудавшаяся абсолютно по всем меркам и не очень успешная Codename Eagle. Но компания 4x Studio решила таки доказать всем, что игру в подобном жанре сделать можно. Ну-ну...

Вообще-то, сюжет ничего, кроме раздражения, не вызывает. Оказывается, Первая мировая, начавшись в 1914 году, продолжается уже пятьдесят лет и совершенно не думает заканчиваться. Мир разделен на два лагеря: коалицию западных стран и Российско-монгольский союз. Человечество почти уничтожено, но оставшиеся по-прежнему сражаются. Сами же события в игре разворачиваются в 1964 году, когда русский генерал с очень оригинальным именем <censored>, решив создать бомбы, способные уничтожить последних людей на планете. В этом самом месте под наше руководство попадает молодой снайпер Джеймс Андерсон. Первое же задание нашего альтер эго — заминировать секретный завод русских по изготовлению бомб, который самым чудесным образом оказался «not far from our base»...

Выход на поле боя сопровождается надписью на стене приблизительно следующего содержания: «Всякий, кто пойдет по этой тропе, теперь зависит от Господа». Поверхность представляет собой уровень, ограниченный со всех сторон минными полями, земляными насыпями и колючей проволокой. Еще более удручающее впечатление создается после оценки размеров этих самых уровней — небольшие участки земли, идущие поперек изрытые траншеями, над которыми возвышаются развалины разнообразных построек и небольшие холмики со скудной растительностью. Хотя довольно часто встречаются и закрытые помещения. И если с локациями дви-

жок Phoenix 3D, разработанный самой 4x Studio, еще хоть как-то справляется, то модели персонажей нормально отобразить он не способен. Размазанные текстуры и жуткая угловатость делают свое дело. Плюс ко всему анимация изрядно хромает. Зато разработчики не поленились нарисовать главному герою ноги и туловище, которые можно созерцать при виде от первого лица.

Понять, зачем 4x Studio сделала еще и вид от третьего, — очень сложно. Абсолютно неоправданный шаг. Возможно, для того чтобы посмотреть, что все оружие, которое несет наш герой, самым честным образом ви-



сит у него за спиной. Вывод напрашивается только один: единственное достоинство движка в том, что игра не тормозит даже на слабых компьютерах.

Довольно неплохо реализована возможность определения направления огня, даже если сам противник находится вне поля зрения. Звуковое сопровождение в Iron Storm, как ни странно, на уровне. Попадание пули в каменную стену, дерево, металлическую перегородку или в землю имеет свое собственное неповторимое звучание, а выстрелы и взрывы действительно пугают.

Когда персонажи говорят в полупустом помещении, отчетливо слышно эхо. А вот озвучивание героев сделано так себе. И если с английским все в порядке (кто бы сомневался?), то с русским дела намного хуже. Такое впечатление, что солдаты разговаривают с... монгольским акцентом.

Интересная деталь. Разработчики квалифицируют Iron Storm как «снайперский шутер». Очень в этом сомневаюсь. Дело в том, что для снайперских дуэлей необходимо пространство — маленькие размеры уровней просто душат игру. Конечно, иссравниваться с неприятельским снайпером в скорости и меткости с расстояния 50–60 метров — пожалуйста. Но этим все ограничивается. К тому же AI особым интеллектом не страдает. Даже на высоком уровне сложности враги беспорядочно бегают и палят во все, что движется, но только не в вас. Конечно, со снайперами проблем намного больше, чем со штурмовиками, — разработчики не поленились зашпаклевать их в самые труднодоступные места. Так что прежде чем вы узнаете позицию вражеского стрелка, можно раз десять умереть.

При всем великолепии задумки Iron Storm реализация оказалась отвратительной. В игре нет ни капли тактики, ни капли свободы. Простого шутера у разработчиков не получилось, «снайперского» — тоже. Вывод напрашивается сам собой — на сленку альтернативной истории.



IRON STORM

Жанр 3D-action

Разработчик 4x Studio

Издатель Wanadoo

Web-сайт www.ironstorm.com

Графика

★★★★☆

Звук

★★★★☆

Играбельность

★★★★☆

Наша оценка

★★★★☆

ЗА

Отличный звук, оригинальный сюжет, низко системные требования

ПРОТИВ

Все остальное

ВЕРДИКТ

Рекомендуется к употреблению только в ознакомительных целях



Архистратиг

Олег Данилов

*Мишка, Мишка, где твоя улыбка...
Из песни*

Archangel ползала в жанр action/RPG по досадному недоразумению. На самом деле это – чистой воды action/adventure типа рассмотренной в этом же номере *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. Только в отличие от именитого конкурента у Archangel нет ни поддержки в лице знаменитейшего романа, ни начесственной графини...

Сюжет банален до тошноты. Зло, как обычно, грядет и гнетет, и только вы можете встать на его пути. Бла-бла-бла... Идите и убейте их всех, станьте смертоносным и жестоким, как само Зло. Наше дело правое, победа будет за нами. Ура! Я, конечно, утрирую, но, по большому счету, это действительно все. Украшательства типа переброя главного героя из настоящего в прошлое, затем в будущее и в самом конце игры в безвременность – это не более, чем украшения. Все диалоги и тексты, развивающие сюжет, какие-то затертые до дыр. А «оригинальный» ход с превращением друзей во врагов и обратно используется в игре столько раз, что становится стыдно за бедность фантазии сценаристов. Archangel мог бы спасти юмор, но, увы, игра серьезна, как банковский клерк.

Ну да черт с ним, с сюжетом. У нас же есть колоритный главный герой. Простой парень Михаил Травинский оказывается избранным для служения силам Света. Умерев в наше время, он попадает в мрачное средневековье, где становится борцом со Вселенским Злом. Его тело по ходу игры претерпевает странные метаморфозы, и в конце Михаил превращается в Архангела. К слову, больше всего герой в роли Архангела похож на недомутроившего Diablo: горящие белым светом глаза, спутанные седые волосы, красная неспящая татуировка на спине.



ровками кожа, торчащие из спины и предплечий шипы – тот еще ангел.

Кроме того, Михаил по выбору игрока может превращаться либо в «мага/вора» Spiritual Ghost, либо в гипертрофированного бойца Spiritual Warrior. Эти персонажи еще больше напоминают порождения Хаоса. Ghost невидим для противников и обладает мощной магией, а Warrior почти неуязвим. Одна беда: и тот и другой питаются магической энергией, которая имеет неприятную особенность заканчиваться. Мутации Михаила и превращения в существ Духа выполняются неплохо, к тому же они несколько разнообразят скучноватый геймплей игры. В графическом же плане это, пожалуй, лучшее, что есть в Archangel.

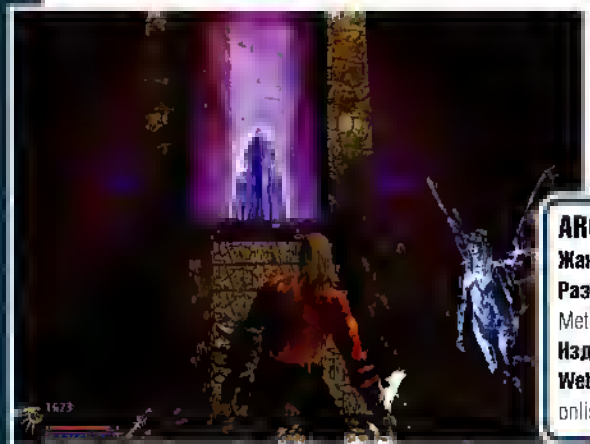
Да, выглядит игра более чем неприятно – графика устарела как минимум на два года. Объектов в игровом мире немного, и они не отличаются большим количеством полигонов и качественными текстурами, спецэффекты бледненькие, модели как нашего героя, так и врагов уровня Quake II, одним сло-



вом – картина безрадостная. К тому же темный туман, который должен придавать игре необходимую мрачность, спускается буквально в 30 метрах от персонажа – коммат. Да, чтобы не злыбь, – игра сделана в классическом виде от третьего лица. О звуке и музыке можно сказать только одно – они есть, и на этом спасибо.

Но главное, конечно же, геймплей. Тут нас тоже ждет жестокое разочарование. В средневековом эпизоде мы ослепшим холодным оружием и луком, но, учитывая, что ни блоксов, ни комбинаций ударов в игре нет, процесс сводится к банальному «закликиванию» до смерти. Правда, игра поощряет stealth-прохождение, есть даже соответствующие спецспособности (рудименты RPG), но, по большому счету, они не нужны. В Берлине 2039 года в нашем распоряжении огнестрельное оружие, включая гранатомет. Здесь играть становится намного интереснее, почти как в third person shooter. В безвременье арсенал смешанный. Ну и, конечно, всегда у нас в руках Меч Света, питающийся магической энергией, – оружие для уничтожения самых сильных демонов. Арсенал беден – суммарно по всех эпизодах у нас не более 15 видов вооружения. Никакой брони и любимых по action/RPG колец/серег/ожерелий в игре нет.

Рудименты RPG выражаются в спецспособностях, которых: а) немного; б) стоят они немало. Так что не обольщайтесь – это чистая action/adventure, к тому же не на лучших. Хотя походить и виде Spiritual Warrior по улицам Берлина будущего, распутивая зевак, весьма забавно.



ARCHANGEL

Жанр action/RPG

Разработчик

Metropolis Software

Издатель JoWood

Web-сайт www.archangel-online.com

Рейтинг
★★★★☆
Звук
★★★★☆
Играбельность
★★★★☆
Ваша оценка
★★★★☆

3A

Интересный режим морфинга; три разных мира; напористый персонаж

Устаревшая графика; рудиментарные ролевые элементы; однообразный геймплей; отсутствие юмора

Ничего особенного, средняя игра по всем параметрам

Пластилиновый кулак

Владимир Кочмарский

Вам не нвжется, что событию, о котором его участники давно хотели бы забыть, уделяется в последнее время слишком много внимания? Кинопродюсеры, документалисты, журналисты и даже историки наперебой предлагают свои, подчас совершенно фантастические версии тех далеких событий, которые мы именуем «Вторая мировая война».

Не отстает и разработчики игр, то и дело выпуская очередное творение про «войну и немцев». И пока одни с пеной у рта спорят с критиками о правильности физической модели, другие отшлифовывают пули из подручного материала. Для In Images таковым оказался движок от стратегий реального времени Earth 2150.

Зачем изобретать велосипед, если можно изготовить несколько десятков новых юнитов, похожих на технику времен Второй мировой? И пусть игроков не заботит столь пустякое в любой wargame детальное управление подопечными войсками или соответствие их характеристик реальным прототипам. И так съедят, главное — быть на волне. Ну что ж, давайте рассмотрим эту игру поближе.

Трехмерная графика «Стального кулака» не поражает ни количеством деталей, ни реалистичностью картинки. Впрочем, безнадежно устаревшей ее тоже не назвать — атмосферные эффекты, пламя, дым, яркие вспышки взрывов и блестящая на солнце вода компенсирует угловатые формы танков и солдатиков. Кстати, дождь и снег в игре не только для красоты — осадки влияют на скорость движения машин, а темная ночь не способствует повышению боеготовности вашей армии.

Разработчики позволили нам командовать вооруженными силами трех стран: СССР, Германии и США. Отсюда и выбор карт, на которых разворачиваются боевые действия. Свои удары мы будем направлять через пески Сахары, снега Подмосковья и поля Северной Франции. Большинство карт из кампании выглядят как лабиринт из одной длинной дороги, про-

ложенной в непроходимых горах или лесах. Поэтому, если какой-то доморощенный военный гений решит применить фланговый обход или рассеивание вражеских позиций мощным танковым ударом — ничего не выйдет. Зайти в тыл противнику можно только там, где это предусмотрено.



Но настоящий генерал должен сражаться на любой местности. Каждая из представленных ему армий вооружена техникой, внешне похожей на свои реальные прототипы. Выбор боевых единиц весьма широк — от джипов до тяжелых танков и инженерных машин. Пехотные подразделения также достаточно разнообразны. Параметры каждого юнита в игре делают его наиболее эффективным против определенного типа противника. Например, пулеметы и пехота хороши против солдат противника, а танки и пушки — против вражеских машин. С другой стороны, для «выкуривания» бойцов, засевших в здании, лучше подойдет артиллерия. Как и положено, танки наиболее защищены спереди. Однако не надейтесь, что они станут отступать, пятясь и подставляя под огонь бронированный лоб. Вместе этого они покажут



противнику спины и будут уничтожены еще быстрее. Есть в игре противотанковые пушки и пулеметные точки, однако, будучи разновидностью ДОТов, они неподвижны. Параметры техники в игре хоть и логичны, но слабо соответствуют своим реальным прототипам. Тяжелый танк ИС-3 действительно является самой сильной машиной Красной армии, но практически ничем не отличается от «Королевского Тигра» или «Першинга». Иногда в ходе кампании нам дают возможность нанести авиаудар по вражеским позициям. Как только цель выбрана, из-за края карты прилетают самолеты и сбрасывают бомбы в указанной точке. Также действует и воздушная разведка.

В кампании ваши боевые ресурсы строго ограничены выданными в начале войсками. Иногда после захвата важной точки на карте вы получаете подкрепления или возможность нанесения авиаудара. При удачном стечении обстоятельств можно захватывать и вражеские машины, уничтожая экипажи.

Для тех, кто не привык к подобным ограничениям, существует другой режим игры — Skirmish. В этот раз игра превращается в обычную стратегию реального времени! По карте, помимо других строений, разбросаны несколько заводов и шахт. Их основная задача — производство денег. Заработанное нужно тратить на приобретение новых юнитов. Их «точка выгрузки» следует охранять, ибо с ними вы потеряете и возможность получения подкреплений. Помимо этого, следует заняться строительством базы, поскольку для большинства юнитов необходимо наличие определенных зданий. Карты для данного режима уже не похожи на лабиринт и предоставляют значительно больше тактических решений.

Ну что ж. О вкусах не спорят. Надеюсь, что и в данном случае повлики найдут своих поклонников. Однако сомневаюсь, что среди них будут серьезные любители истории, тем более военной.



«ВТОРАЯ МИРОВАЯ: СТАЛЬНОЙ КУЛАК»

Жанр стратегия реального времени
Разработчик In Images
Издатель Eidos
Издатель в России «Акелла»
Web-сайт www.akella.com/pub-wwii-ru.shtml

Рекомендуем
★★★★☆
Звук
★★★★☆
Играбельность
★★★★☆
Наша оценка
★★★★☆

ЗА Интересная сетевая игра
ПРОТИВ Скучное копирование; неудобное управление; отсутствие реализма
ВЕРДИКТ Еще одна клонированная RTS на историческую тему

Скоростная скука

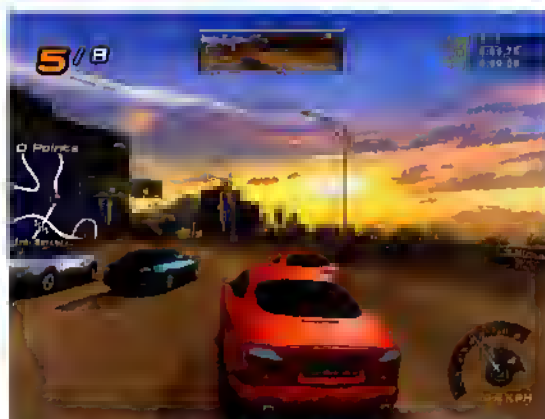
Сергей Светличный

Арнадные гонимы — не самый распространенный жанр компьютерных игр. Долгое время общепризнанным фаворитом здесь была серия *Need For Speed* — может быть, даже слишком долгое. Единственный серьезный ее соперник, сериал *Test Drive*, двинувшись с дистанции, и последние пару-тройку лет *NFS* безраздельно царила на наших компьютерах. К сожалению, отсутствие здоровой конкуренции еще никому не шло на пользу.

Что характерно, *Hot Pursuit 2* никаких особых споров в стане геймеров даже и не вызывает. Единственное, что довольно вяло обсуждается, — насколько неудачным получился проект: одни говорят, что *HP2* оказалась полным провалом, другие же — что она не самая плохая аркада, за которой можно не без удовольствия провести несколько вечеров. И все это — о представителе легендарной некогда серии *Need For Speed*, чье имя чуть было не стало вторым названием для жанра аркадных гонок! «Душераздирающее зрелище», как отметил бы один не самый глухой и мирный оселек.

Ну, приступим. Первое, на что обычно смотрят в таких играх, — графика. Вполне даже на уровне, я бы сказал. Ничего сверхъестественного, но очень приятно. Модели автомобилей, правда, подкачали. Видимо, именно по этой причине и геймплэй отсутствует шлепяная камера, из-за чего повторы, мягко говоря, не могут похвастаться особой зрелищностью (по сути, они ничем, кроме урезанного до 16:9 экрана, не отличаются от самого заезда), и желанный полюбоваться своим выступлением со стороны, как правило, не возникает. К графике (по крайней мере, в этом жанре) следует отнести и изменяемое время суток, и погодные эффекты — здесь нет ни первого, ни второго.

Физика автомобилей, если к *NFS* вообще применительно это слово, стала стопроцентно аркадной — в *PU* разработчики сделали пер-



вый неуверенный шаг в сторону более или менее реалистичного поведения авто на трассе, но и *HP2*, словно испугавшись, они прямо-таки отскочили назад. «Реализм» управления машиной здесь — на уровне где-то второй-третьей игры в серии, не выше. Бросить машину в занос нынче — весьма нетривиальная задача (и уж точно — абсолютно бесполезная, поскольку в прохождении трассы он ничем не помогает).

Одиночных игровых режимов три — *Hot Pursuit*, *Championship* и *Single Challenge*. Интерес, честно говоря, представляет только первый из них — там существует хоть какое-то разнообразие (это и чемпионаты из нескольких заездов, и гонки «на вылет», и скоростная доставка автомобилей из точки А в точку Б, и тот самый *hot pursuit*, т. е. преследование нарушителей на полицейской машине). Именно в *Hot Pursuit* за вами охотится полиция, а на дорогах наблюдается так называемый «трафик», то бишь обычные автомобили. Но даже здесь не обошлось без нескольких ложек дегтя: как вам при-



нится полиция, сбрасывающая на нарушителей с вертолета самые паутаральные глубинные бомбы? Или тот самый «трафик», состоящий из хорошо если трех-четырех автомобилей на всю трассу?

Второй режим, *Championship*, — это клон *Hot Pursuit*, из которого выбросили полицию, «трафик», и также разнообразие заездов — в «Чемпионате» присутствуют только самые обыкновенные гонки из серии «растолкай всех и приди к финишу первым».

За победу в заездах *Hot Pursuit* и *Championship* (как и за отрыв от преследующей вас полиции) начисляются очки, которые затем следует тратить на открытие трасс и автомашин. Должен честно признаться, что целую неделю я не мог догадаться, где же, собственно, это все происходит. Оказалось — в режиме *Single Challenge*, т. е. в одиночных заездах. Интересно, что заставит игрока мучаться и зарабатывать сто с лишним тысяч очков для открытия в этом режиме какой-нибудь *Lamborghini Murcielago*, если он и любой момент способен безо всяких трудов покатааться на ней же в уже пройденном *Hot Pursuit*?

В общем, за *HP2* можно не без удовольствия провести три-четыре вечера — но не более. А если у вас есть *Sony PlayStation2* — даже и не думайте о *PC*-версии этой игры, поскольку, по свидетельствам всех игравших в *PS2*-версию *Hot Pursuit 2*, она гораздо интереснее своего компьютерного «сородича».

К тому же, на *PS2* есть сильнееший конкурент *NFS* — совершенно безбашенная гонка *Burnout 2*...



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Жанр аркадная гонка

Разработчик издатель

EA Games

Web-сайт www.ea.com/eagames/official/nfs_hotpursuit2/

Рейтинг
★★★★☆
Звук
★★★★☆
Играбельность
★★★★☆
Наша оценка
★★★★☆

ЗА
ПРОТИВ

Плюсы

Отсутствие настраиваемых погодных условий; слабое ощущение скорости; отвратительный геймплей; непродуманный одиночный режим

Минусы
Далено не самая удачная игра в серии *Need For Speed*

Опыт дедукции не по Конан Дойлю

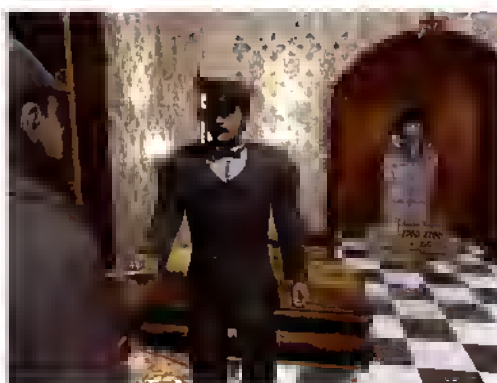
Александр Птица

Листайте ноть до посниения оглавления всех томов полного собрания сочинений всем известного английского писателя, расшивая или повест-ти с таким названием вы не найдете. На коробке игры чуть повыше ор-линого профиля великого детектива с неизменной трубной мы видим надпись «Источник вдохновения — "Приключения Шерлона Холмса" сэра Артура Конан Дойля». Поздравляем земляков из Frogwares Ukraine с завершением первого большого проекта и благодарим их за возмож-ность первыми в СНГ ознакомиться с полной версией игры.

Действительно, вся таинственная исто-рия, случившаяся со всемирной знаменитостью и особенно египтоло-га лорда Монткалфа, целиком «из совес-ти» сценаристов из Frogwares. Прямо ска-жем, интрига закручена несмыслихо. Кое-что о сюжете уже было сказано в нашем репортаже из творческой лаборатории разработчиков (itc.ua/11514). Той инфор-мации, на мой взгляд, вполне достаточно, ибо раскрывать перед игроком подробнос-ти детективных коализий — признак дур-ного тона.

Итак, раскурим трубочку, чтоб легче было проникнуться духом дедуктивного метода, и отправимся в путь по комнатам, кабинета-там, настоящим музейным залам, лаборато-риям, винным погребок, секретным поме-щениям в обиталище несчастного археоло-га, тайну смерти которого нам предстоит раскрыть вместе с Холмсом.

Согласитесь, что особняк ученого, изуча-ющего культуру Древнего Египта и к тому же коллекционирующего античные релик-вии, — место, дающее огромное поле для творчества художников, на долю которых выпала очень ответственная задача испол-нения бэкграундов. На мой взгляд, они сде-лали все, что могли, но вследствие одной объективной причины визуальное впечат-



ление от игры остается не совсем таким, как хотелось бы.

Темн граблями, на которые пришлось на-ступить команде разработчиков, стали до-стопочтенный движок Phoenix VR и многие его ограничения. С ними мы уже сталкива-лись, играя в кровных родственников «Тай-ны Мумии» (обе части «Дракулы», «Некро-номикон», «Лувр» и прочие представители жанра «французская литературно-культуроло-гическая адвентюра», активно продвига-емого компаниями Cryo и Wanadoo). И хотя в «Холмсе» используется самая последняя значительно улучшенная версия движка-ветерана (1.8), его силенок явно не хватает для того, чтобы глянуть на интерьер комнаты, пощелкать «Вау!».

С другой стороны, вспомним седую истину о том, что «старый конь бо-розды не испортит», и отметим, что квестоман, «съевший собаку» на Cryo-образных адвентюрах, освоится

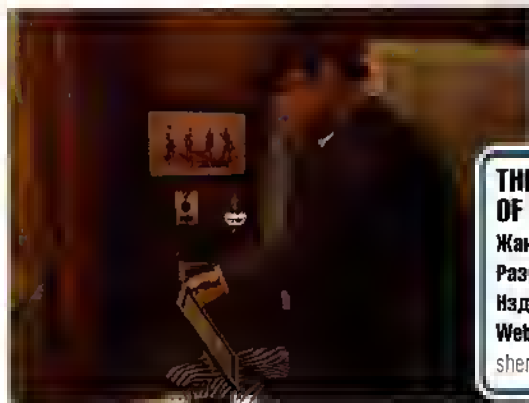


мгновенно. Мышью вправо, влево, вверх, вниз — вот и осмотрелись. Теперь тща-тельно обшаривая весь экран (пот он, пресловутый пиксель-хантинг во всем блеске), с замиранием сердца ожидаем, когда же курсор изменит свою форму, а значит, у нас появится возможность хоть что-то сделать — переместиться в другую точку локации, совершить необ-ходимое действие с каким-то «актив-ным» объектом, пополнить инвентарь жизненно важным предметом.

Кстати говоря, некоторые из них дей-ствительно жизненно важны. К примеру, при прохождении подвальных помещений — винного погребка, лаборатории и пр. — нельзя забывать о том, что факел, сооруженный из палки и тряпки, полнотой джином, — штука не вечная. Потаскает этот импровизиро-ванный осветитель, и никакая дедукция не спасет от неминуемого «геймвера».

Решения головоломок не всегда очевид-ны, но и большинство спосов вполне логич-ны, а ситуации, подобные описанному выше случаю с факелом, а также всяческие ловуш-ки добавляют адреналиничка в общее спо-койное и рассудительное течение игры.

Приближаясь к словам «The Review is Over», заметим, что Mystery of the Mummy звезд с неба не хватает и вместе с тем дает неплохую пищу для ума на несколько дол-гих зимних вечеров. Наши оценки отража-ют вызванное знакомством с игрой чувст-во удовлетворения. Только вот эпитет «глу-бокое» где-то потерялся.



THE MYSTERY OF THE MUMMY

Жанр: адвентюра
Разработчик: Frogwares
Издатель: Wanadoo
Web-сайт: www.frogwares.com.ua/
sherlock

Графика
★★★★☆
Звук
★★★★☆
Играбельность
★★★★☆
Наша оценка
★★★★☆

ЗА Неплохо проработанный сюжет; хорошие постановочные ролики

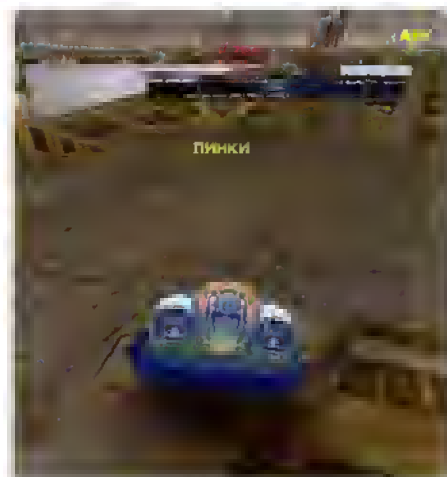
ПРОТИВ Обилие пиксель-хантинга на тем-ных фонах; не очень выразитель-ное графическое решение

ВЕРДИКТ Крепкий середнячок на обложке адавентюра à la Cryo

Серость

Олег Данилов

Из всех игр, созданных на волне интереса к сетевым «гладнаторским» батальонам, выжили только две, те самые, что и породили этот интерес, — Quake III Arena и Unreal Tournament. Всевозможные Flying Heroes, Hired Team и нже с ними нанули в Лету. Тем более странно было встретить игру, подобную «Автоварварам», теперь, когда увлеченность сетевыми побоищами стала снижаться.



«Автовариры», или, если быть точными, Bumper Wars, принадлежит «перу» ки-евской студии Boston Animation, отметившейся на наших страницах в начале текущего года весьма неплохой «рекламной» адвентурой Darkened Skye (www.itc.ua/9193). К сожалению, в этот раз похвалить земляков не за что. После выхода NovaAce и Bandits, наглядно продемонстрировавших, как должна выглядеть современная динамичная боевая гонка, выпустить такое... просто моветон. «Автовариры» — чистой воды проект категории «В», причём не из лучших, со всеми присущими ему недостатками.

В далекой-далекой... Короче, некие инопланетяне, решившие твердым щупальцем навести порядок в Галактике и впечатлительным безумством земных парков развлечений, построили Автодром. Именно так, с большой буквы. На этом симом Дроме выловленные по всем уголкам Галактики правонарушители кровью и потом зарабатывают право на жизнь. Тот, кто продержится 15 боев на разных аренах, получит свободу. Игра, конечно, не стоит свеч, но выбрала, собственно, и нет.

Думаю, представление о геймпле «Автоварваров» можно составить уже из этого, так сказать, сюжета. Есть закрытые арены, оснащенные оружием средства передвижения



(скорее ховеры, чем автомобили) и боты-противники. Вперед! Конценция, эксплуатируемая сотни раз, снова в строю: «Не умеем сделать нормальную игру, бросим геймера в песочницу с ботами — пусть барахтается». В принципе, ничего плохого в батальнах с ботами нет, так, например, те же Flying Heroes были по крайней мере оригинальны, здесь же, увы...

Динамика ховеров до боли напоминает динамику тех самых курьезных автомобильчиков с детских автодромов всех ЦПКиО Страны Советов. Смесью, конечно, да и приятные воспоминания навеивает, но управлять такими машинками несудобно. Арены, мягко говоря, непригодны для автобоев, в Quake на них поиграть в самый раз, на машинке же порой просто негде развернуться. Более или менее приличные уровни, а они все-таки в игре есть, появляются ближе к концу. Оружие не блещет разнообразием: пулемет,

лазер, мины и ракеты. Выбор небогат — с продвижением по игре растет только мощность «пушек». Впрочем, главный упор сделан не на оружие, а в соответствии с американским названием Bumper Wars, на столкновения. Моделей «автомобилей» в игре почти десяток. Как положено, есть быстрые/слабые и медленные/мощные, но разница, поверьте, иллюзорна. Собственно, это почти все. Ездим, стреляем, иногда счет идет на очки, иногда на фраги.

Изредка за отведенный период времени необходимо собрать определенное количество капсул, то бишь как утробным носиться по уровню. Веселье еще то.

И все бы ничего, поставили бы игре «тройку», из уважения к отечественным разработчикам, да забыли, но совесть не позволяет. Ибо выглядят «Автоварвары» на редкость отвратительно. Серая невыразительная малополигональная графика трехлетней давности, топорные модели машин, весьма странное освещение, какие-то детские спецэффекты, особенно стрельбы и взрывов. Короче, похожи «Автоварвары» скорее на курсовой проект по 3D-графике, а не на законченную игру. Звук и музыку можно охарактеризовать буквально одним словом — «никакие», другого эпитета они не заслуживают.

В общем, будете проходить мимо этой игры, проходите мимо. А если уж вы так любите аркадные боевые гонки, то на соседних страницах есть обзор Bandits: Phoenix Rising — рекомендуем.



«АВТОВАРВАРЫ. НЕ ТОРМОЗИ! 2»

Жанр гоночная аркада
Разработчик Boston Animation
Издатель Simon & Schuster
Издатель в СНГ snowball.ru/~1C
Web-сайт www.snowball.ru/av/

Рейтинг
★★★★★
Звук
★★★★★
Графика
★★★★★
Играемость
★★★★★
Награда отценка
★★★★★

ЗА Нет

Невыразительная графика; нудный игровой процесс; «странный» сюжет

ВЕРДИКТ

Если увидите эту игру на прилавке — просто пройдите мимо

ADOBE PAGEMAKER 7.0 В ПОДЛИННИКЕ

★★★★★

А. М. Тайц, А. А. Тайц. —
СПб.: БХВ-Петербург, 2002. — 784 с., ил.



В ПОДЛИННИКЕ

Эта книга предназначена для широкого круга пользователей программы Adobe PageMaker. От изданий, посвященных ранним версиям этой популярной системы компьютерной верстки, она отличается большей информационной насыщенностью, хотя по своей структуре очень на них похожа. Учебник получился до-

статочно объемным — в нем содержится множество самых разнообразных сведений, как для новичков (например, теоретические основы допечатной подготовки), так и для профессионалов (применение спецэффектов, верстка сложных таблиц и бланков, специальный инструментальный PageMaker и т. д.). Хорошо «отшлифованы» (за столько-то изданий!) поисковые инструменты — система рубрикации и предметный справочник, приведены удачные приложения и иллюстрации.

Качество изложения на высоте, хотя текст несколько «суше», чем в книгах, посвященных более ранним версиям программы, что, впрочем, неизбежно при уплотнении материала. Порядок рассмотрения вопросов и структуру учебника кое в чем следовало бы изменить, а не придерживаться шаблонов предыдущих изданий, что удорожало бы облегчить восприятие. Впрочем, трудно спорить с авторами такого емкого, интересного и полезного издания. ■

ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ МУЗЫКИ

★★★★★

В. В. Медников. — СПб.: БХВ-Петербург, 2002. — 336 с., ил.



От простейших элементов до сложных систем автоматизации звуковых процессов

В книге охвачен достаточно большой круг вопросов: основы музыкальных знаний (понятия звукограда, музыкального строя и т. п.), более сложные теоретические аспекты, такие как начала инструментирования и аранжировки, обзор типов электромузыкальных инстру-

ментов, включая достаточно подробные описания некоторых из них, а также деталей интерфейса MIDI, ну и, конечно же, приемы работы с разнообразным ПО.

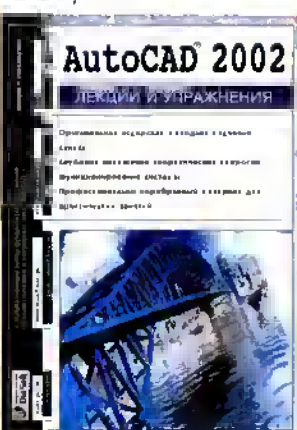
Отличительной особенностью изложения является то, что описание секвенсеров и другого программного обеспечения дано, скорее, в понимании музыканта, а не компьютерщика. Поэтому оно местами излишне схематично — просто приводятся названия команд меню на английском языке и их переводы на русский. То есть фактически книга во многом — сокращенный справочник по командам рассматриваемых музыкальных редакторов.

Хотя часть материала этого пособия изложена достаточно поверхностно, она содержит много полезных сведений из области редактирования музыки, что проявляется с помощью различного ПО. Так что и по замыслу, и в его реализации книга весьма интересна. ■

AUTOCAD 2002. ЛЕКЦИИ И УПРАЖНЕНИЯ

★★★★★

А. И. Чуприн. — СПб.: ООО «ДиаСофтЮП», 2001. — 768 с., ил.



В книге раскрыты только процедуры построения плоских (двухмерных) изображений, но зато достаточно детально. Также в ней содержится расширенное введение в AutoCAD, что, несомненно, полезно. Структурирование учебника в виде последовательности уроков

обеспечивает более четкое восприятие материала и оптимальное «дозирование», что немаловажно при самообучении. Углубление сведений о программе происходит по мере изучения основных приемов работы с ней.

Практические операции с AutoCAD 2002 находятся в поле особого внимания. На всех уровнях изучения обязательно используются небольшие конкретные примеры выполнения тех или иных манипуляций с объектами проектов.

Общий объем материала достаточно велик, благодаря чему изложение получилось детальным. Правда, иногда не сразу удается найти нужные сведения, но если есть время, из книги можно получить массу полезной информации.

Одним словом, это издание — отличное пособие по AutoCAD 2002 для тех, кто начинает изучать программу, и, несомненно, является одним из лучших по данной тематике. ■

MACROMEDIA FLASH MX ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ»

★★★★★

Г. Лит, Э. Финкельштейн. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2002. — 320 с., ил.



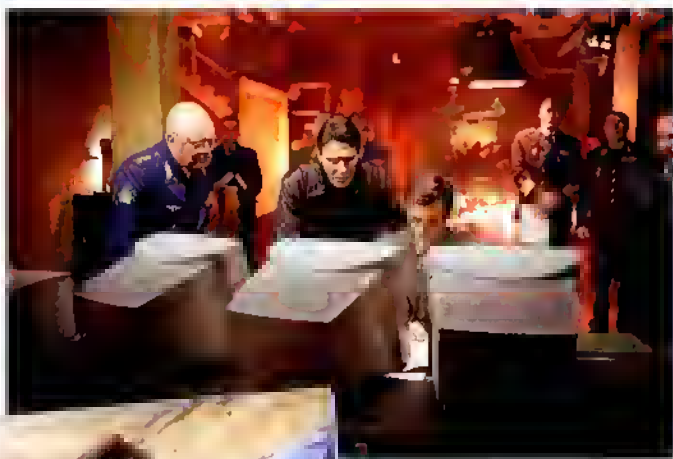
Для начинающих

Перед нами — типичный учебник для начинающих. В нем читатель найдет введение в предмет, однако неплохо «привязанный» к практике. Материал подобран тщательно, изложение последовательное и понятное, с методической точки

зрения правильное. Здесь нет описания сложных операций и эффектов, разбора тонкостей работы инструментария и механизмов его действия — только простые и доступные начинающим пользователям вещи. Но зато в книге достаточно полно охвачен весь спектр вопросов, возникающих на начальном этапе изучения. По-настоящему рассмотрены теоретические положения, практика дизайна, базовые эффекты, самые необходимые сведения об инструментах.

К основным недостаткам относится чрезмерно «урезанный» объем информации об анимации — этому вопросу уделено не слишком много места. Зато процесс публикации Flash-анимации и ее сопровождения на Web-узле рассмотрен в деталях.

Для тех, кто впервые знакомится с технологией Flash, информация в этой книге будет достаточно, но уже через некоторое время наверняка потребуются более солидный учебник. ■



SPIRIT: STALLION OF THE CIMARRON
(«СПИРИТ: ПОВЕЛИТЕЛЬ ПРЕРИЙ»)

★★★★☆

Компания Dreamworks SKG, 2002

Web-сайт www.dreamworks.com/spirit

Режиссер Келли Эшбери, Лорна Кук

Роли озвучивали Мэтт Дэймон (Спирит), Джеймс Кромвелл (Полковник), Дэниел Стади (Ручеек), Чоппер Бернет (сержант Адамс) и др.

Один из совладельцев компании Dreamworks Джеффри Катценберг для описания особенностей процесса создания «Спирита» применил комбинированное слово «tradigital» (traditional + digital). И действительно, в фильме настолько искусно и органично переплетены «ручная» анимация и CG, что критика на экране ничего, кроме восхищения, вызвать не может.

Великолепны, естественны и грациозны движения лошадей. Впечатляют ракурсы и постановка камеры. Потрясающе красивы пейзажи прерий и каньонов старого Дикого Запада, на фоне которых разворачивается незамысловатый сюжет о судьбе свободолюбивого дикого мустанга.

Картина совмещает жанровые элементы вестерна и драмы, а всю интригу фактически можно свести к нескольким последовательностям эпизодов типа «мустанг на свободе – мустанг в беде – мустанг снова на свободе». Естественно, что Спирит, то есть «дух», останется непокоренным.

Похоже на то, что студиям аниматоров, работающим с компанией Dreamworks, дано задание действовать в «антидиснеевском» духе (вспомните хотя бы

«шрекеские» приколы на эту тему). Здесь же желание отличиться вылилось в очень симпатичную идею, реализованную, к сожалению, не в полной мере.

Дело вот в чем. Воспитанный на «Диснее» народ привык, что все персонажи – от животных до предметов домашней утвари – любят поговорить и попеть. Авторы «Спирита» отошли от этой традиции: в фильме почти нет диалогов, а лошади общаются только очень выразительными, если можно так сказать, жестами и, конечно, на языке ржания, что, по большому счету, правильно. Но всю малину испортило решение полностью разжевывать происходящее на экране, включив закадровый текст, в котором герой фильма голосом Мэтта Дэймона комментирует и без того совершенно очевидные вещи. И это несколько раздражает.

Однако есть один большой плюс, за который «Спириту» можно простить многие огрехи. Это его музыкальная ткань. Я несколько не сомневаюсь, что композитор Ханс Циммер попадет в число номинантов грядущего «Оскара». Видимо, такая же судьба ожидает и одну из многочисленных песен, исполненных Брайаном Адамсом.



ответственным заданием, возложенным на него продюсерами (среди которых сам Том Кэлэн) и режиссером, очень даже неплохо.

Фильм оказался вольным переложением на язык кино книги, вышедшей несколько лет назад на русском языке под названием «Все страхи мира», которое, как нам кажется, все-таки намного лучше передает смысл, настроенные и атмосферу происходящего, чем имя, данное картине отечественными прокатчиками.

Как обычно у Кэлэна, мы сталкиваемся с гипотетической ситуацией глобального кризиса, грозящего вылиться в мировую катастрофу. На сей раз, воспользовавшись тем, что после смерти престарелого российского президента высший пост в государстве занял человек, не очень хорошо известный в мировом сообществе, некая неонацистская организация предпринимает попытку спровоцировать военный конфликт между Россией и США. Президенты обеих стран уже готовы привести в действие «ядерные чемоданчики», и только Джеку Райану удастся получить информацию, способную отвести от человечества очередную «прямую и явную угрозу».

Не ждите от фильма обилия драк и масштабных сцен разрушений (хотя без ядерного взрыва на заполненном людьми американском стадионе и атаки российских самолетов на американский же крейсер не обошлось). Фильм не об этом, а об ответственности, поэтому динамика в нем (как в любом хорошем триллере) не построена на внешних эффектах, а имеет внутренний характер.

SUM OF ALL FEARS
(«ЦЕНА СТРАХА»)

★★★★☆

Компания Paramount Pictures, 2002

Web-сайт

www.sumofallfearsmovie.com

Режиссер Фил Алден Робинсон

В ролях Бен Аффлек (Джек Райан), Морган Фримен (Уильям Кэбот), Джеймс Кромвелл (президент США Фаулер), Чаран Хинде (президент России Немеров), Бриджет Мойнехен (доктор Кэти Мюллер), Алан Бэйтс (Дресслер)

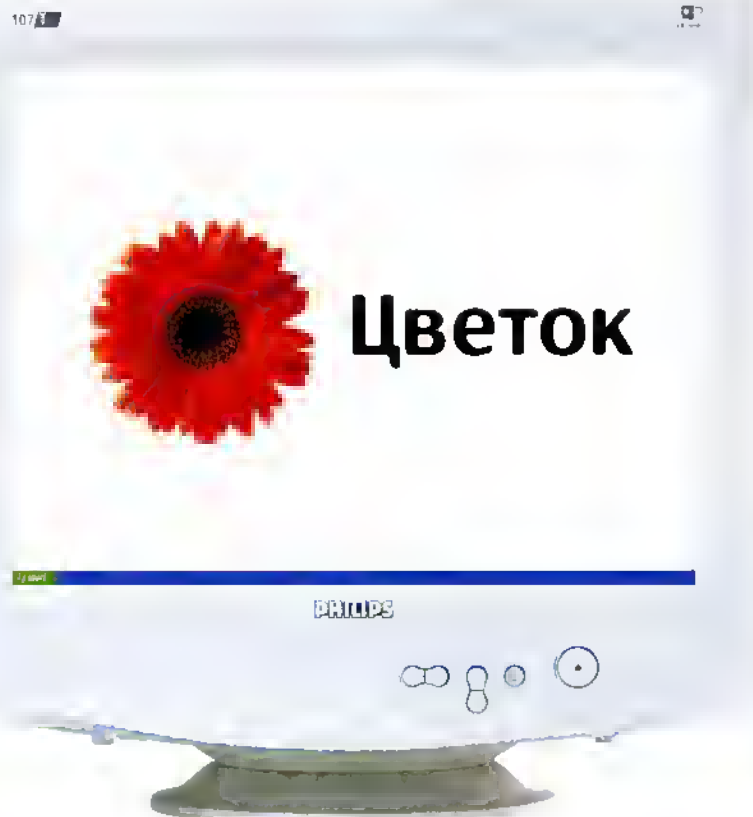


DataLux
044 2496303
www.datalux.ua

RIM2000
0562 360300
www.rim2000.com

Рома
0612 130750
www.roma.zp.ua

PHILIPS
Измени жизнь к лучшему.



107T40/41

A1-2
Fun Power



+ подарок



Первый среди лучших. Philips LightFrame III автоматически различает графическую и текстовую информацию и представляет их в оптимальном режиме. Что получается? Улучшенный обзор интернет страниц, яркие презентации PowerPoint, новые возможности в редактировании фотоизображений и наше безупречное качество изображения. Именно монитор отличает Ваш компьютер от других.

Убедитесь сами на www.philips.com/pcstuff

Акция действительна с октября 2002 до конца года

ПАРТНЕРЫ: Днепропетровск: "Аллигатор", (056) 744-15-45, ДКС, (056) 32-06-66; "Компьютеры на Серова", (0562) 34-60-00; Компьютерный супермаркет, (0562) 36-01-70, "Навигатор", (0562) 34-91-53, Супермаркет электроники "Планета", (0562) 37-24-84; Санторин, (0562) 92-39-78, **Донецк:** Интервест, (062) 335-77-45, НЭП, (062) 381-00-70; Флеш, (062) 332-74-56; **Житомир:** АТ Трейдинг, (0412) 41-88-20; **Запорожье:** АТ-комп, (0612) 13-16-00; Компьютерный Всесвіт, (0612) 13-07-50; Мидис, (0612) 49-99-11; Сидикамп, (0612) 13-39-77; Фьюжн электроникс, (0612) 13-80-09; **Киев:** Бизнет, (044) 239-96-41; Computerland, (044) 490-67-92; Everest, (044) 464-77-77, Дновест, (044) 455-66-55; **Кировоград:** Бан-Аспект, (0522) 22-74-90; **Луганск:** Интех, (0642) 57-49-09; Укрспецтехника, (0642) 58-07-87; **Львов:** Neo-Service, (0322) 40-31-22; **Николаев:** АДМ, (0512) 47-22-80; СВКОМ, (0512) 47-53-00, **Одесса:** Скойлайн Электроникс, (0482) 34-41-15; **Полтава:** Пирамида, (0532) 50-82-42; **Ровно:** Фортеця, (0362) 23-61-24; **Симферополь:** Алькам, (0652) 24-85-51; **Ужгород:** Снок, (0312) 61-54-44, **Харьков:** МКС, (0572) 14-14-25; Юникс, (057) 28-22-80; **Херсон:** IT, (0552) 42-56-03; **Чернигов:** Ингресс Лайн, (0462) 17-55-45

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited



в Україні

**С 1 ноября
по 31 декабря
2002 года**

**Суперакция
«Памятная покупка
от SAMSUNG» –
для тех, кто идет
в ногу со временем!**

**Каждый покупатель
TFT монитора Samsung
получает
подарок – модуль
USB памяти на 32 Мб.**



**Достойное
приобретение +
кое-что на память!**

Сеть магазинов «М. Byte»
Сеть магазинов «Юнитрейд»
Сеть магазинов «Фокстрот»

Компьютерный центр «e.verest»
Магазин «Навигатор»
Сеть магазинов «МКС КОМПЬЮТЕРЫ И ОФИСНАЯ ТЕХНИКА»

Сеть магазинов «Спецвузавтоматика»
Салон компьютерной техники «ДИСКАВЕРИ»
Сеть магазинов «Н-БИС»
Сеть магазинов «Компьютерный ессевит»

Салон компьютерной техники «КОМТЕК»
Фирменный магазин SAMSUNG
Магазин «Всё для офиса»
Магазин «Компьютеры»
Сеть магазинов OiaWest

Сеть магазинов «Техника»
Компьютерные супермаркеты «Новая электроника»

(044) 2362092, 2544880
(044) 2054949, 4619070, (0562) 357700
(044) 2350115, 2380144, 2489822,
(06262) 21153
(044) 4647777
(044) 2419494
(044) 2483300, (0572) 141999, 145541,
332233, (0562) 422474
(044) 2206167, (0572) 191505, 140874
(048) 7772266, 7772265
(048) 7777070, 7287080
(0612) 128339, 130052, (0562) 923344,
(0322) 986555, (0352) 433909
(048) 7776077, 7779077
(048) 429408
(048) 375222, 305909
(048) 346723
(044) 4648465, (0372) 272802,
(0562) 340604, (0322) 403464
(062) 3826515, (0629) 531533
(062) 3377016, 3813161

Инфо-служба SAMSUNG ELECTRONICS: тел. 8-800-5020000
(звонки по Украине бесплатные)
www.samsung.ua

IT-компания №1 в мире
по версии "Business Week"

